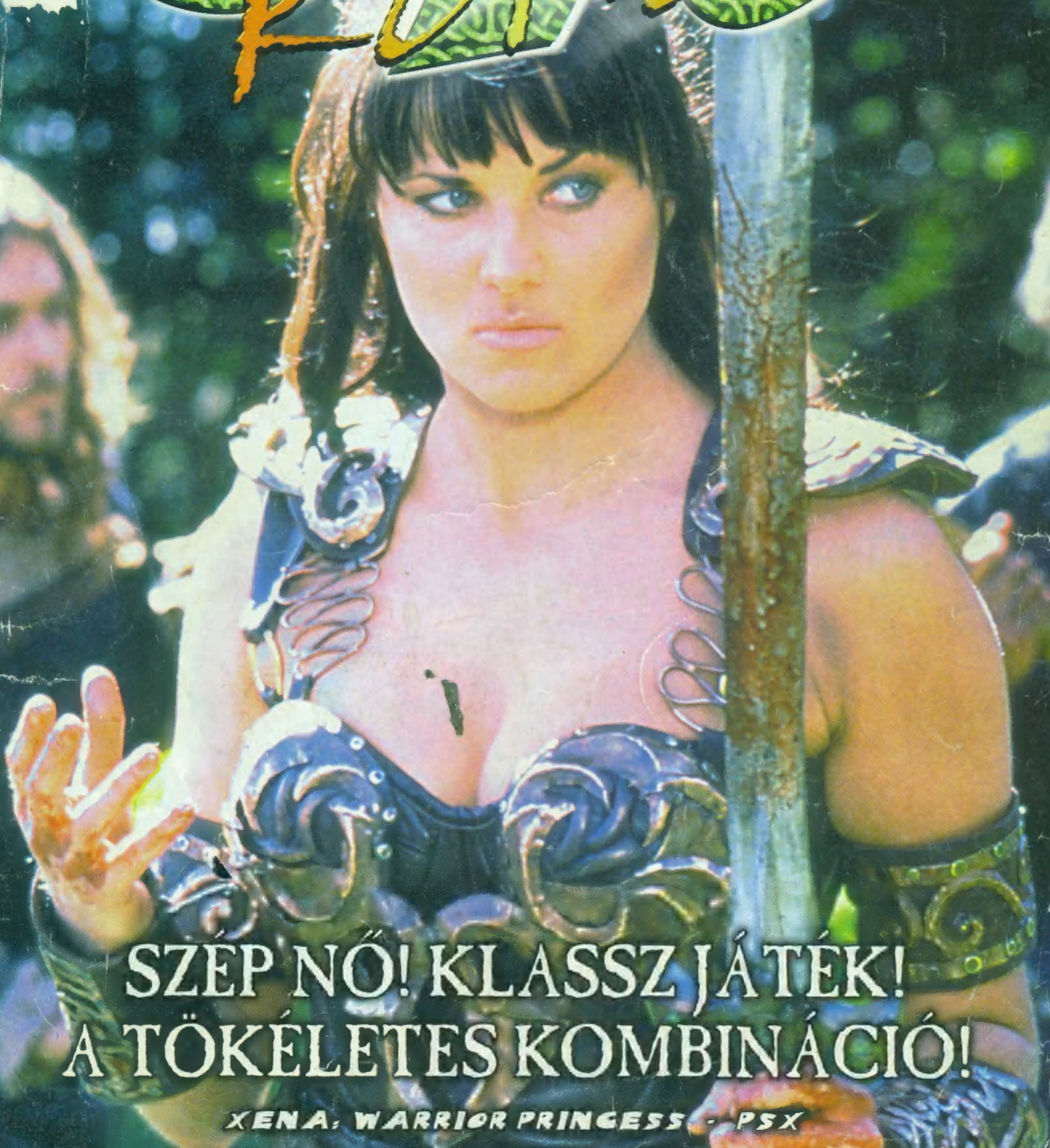


III. ÉVFOLYAM 11. SZÁM
1999. NOVEMBER

N64 PLAYSTATION

MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

576-FT KONZOL



SZEP NŐ! KLASSZ JÁTEK!
A TÖKÉLETES KOMBINÁCIÓ!

XENA: WARRIOR PRINCESS - PSX



34999,-



36999.5

49999:

COLOR GAME BOY

DREAMCAST + JOY + DEMO CD



HERKULESZ

HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS (NINTENDO 64)

Titus

Ki ne ismerné Herkulest, a bivalyerős mitológia hőst, aki félistennek született? A TV is adta mostanában a róla szóló sorozatot, mely alapján a Titus készít majd játékot a Nintendo 64 tulajdonosok részére. A Legendás Kalandozások során Herkulest irányítjuk, aki feladatául Zeusz kiszabadítását tűzte ki, ugyanis elrabolták. 3D-s mászkálós/ügyességi részekkel tarkított játékménetre kell számítani, meg persze arra a rengeteg gonosz útonállóra és mitológiai hősré, akit el kell majd tángálni. A 3 választható hős története különbözik egymástól, azonban a memóriakártya segítségével kombinálhatjuk felszedett tárgyaikat, illetve megszerzett tudásaikat. Reméljük eme hangzatos ígéretek minél előbb megvalósulnak, de 2000 közepénél előbb senki ne számítson rá.



VANDAL HEARTS II (PLAYSTATION)

Konami

Ifjanc tesztelő koromban az első program, amit a Martin megmutatott, az a Vandal Hearts volt, mint a legkirályabb stratégiai RPG PlayStation-re. A Konami üdvöskéjét jól az eszembe véstem, mondván: biztos hallunk még róla. S nocsak, mit jelentettek be a minap? Készül a Vandal Hearts II. A játék alapkonceptiója marad a régi, azaz döntött, kb. 45 fős szögben felülről látott terepen két csapat játszik. Mindkét csapat ugyanannyit léphet, de meg kell várni míg a másik lép, vagy támad. Magyarul: egy modernizált sakkjáték. Ami azonban új, az a grafika százszorta szebbé tétele, a térképek négyszer nagyobb rajzolása, a több mint 120 fegyver megalkotása és a többvariációs betéjezés. A két rész történetileg is kapcsolódni fog egymáshoz régi és új karakterek felbukkanásával, de csak majd jövő év közepe felé.



STAR TREK (PLAYSTATION)

Activision

Űrhajós lövöldözés játékból az utóbbi időben ha nem is sok, de mindenképpen minőségi cuccok jelentek meg. Ismét újabb próbálkozásnak lehetünk majd szemtanúi, csak ezúttal az Activision gárdájától. A 30 pályát számláló játékban egy federációs űrhajót irányítva kell lelővöldözni a Borgokat, Klingonokat, s egyéb hasonló, a Star Trek univerzumra jellemző szörnyeket. Mivel még a fejlesztés korai stádiumában járnak a készítők csak jövő év közepén számíthatunk rá.



PAPERBOY (NINTENDO 64)

High Voltage

Az, hogy milyen nehéz is valójában egy újságkiadó élete, csupán akkor tapasztalod meg magad is, ha újságot hordasz ki. A való életben bevethetsz olyan cseleket, hogy elásol 50 szórólapot, felgyűjtasz 100-at, azonban a High Voltage nevű banda által készített Nintendo változatban más alternatíva-id akadnak. Itt egy biciklivel felszerelve kell eljuttatnod az újságokat a megfelelő helyre, persze rengeteg akadály állja majd utadat. Mivel egy városban kell tekerned, így a kutyák, gyalogos nének, illetve autók kikerülése rutin feladatoddá kell hogy váljon. A részletességről annyit mondanak, hogy egy házat mind a 4 oldalról megközelítheted, tehát abszolút nem vagy bekorlátozva. Minél jobban végzed a munkád, annál több pénzt tudsz elszékelni, amiből aztán fejlesztheted a bicaját, vagy különböző tárgyakat vásárolhatsz (csúzlit a kutyáknak...). A PlayStation-ös verzió még idén, a Nintendós jövő év elején várható.



THE LEGEND OF DRAGON (PLAYSTATION)

Sony

Most ősszel jelentette be a Sony egyik meglepetés számba menő játékát a Sárkány Legendáját. Hogy miért ment meglepetésszámba? Azért, mert 3 éve titokban tudták tartani a több mint 100 (!) embert foglalkoztató projectet. Ez pedig nem kis teljesítmény, főleg a külföldi sajtót ismerve. A részletekről előljáróban annyit, hogy egy képzeletbeli világban járunk, ahol 108 különböző faj él és itt is egy fiatal srác lesz az akit irányítani kell. A játék nézete legjobban a Grandiához hasonlítható, de a harci rendszer működése még titok. Az elméletileg 4 CD-sre tervezett játék még Japánban sem jelent meg, úgyhogy európai premierre ne számítsunk egyelőre - de lényeg, hogy lesz, s talán jobb, mint a híres Final Fantasy sorozat...



RESIDENT EVIL: GUN SURVIVOR (PLAYSTATION)

Capcom

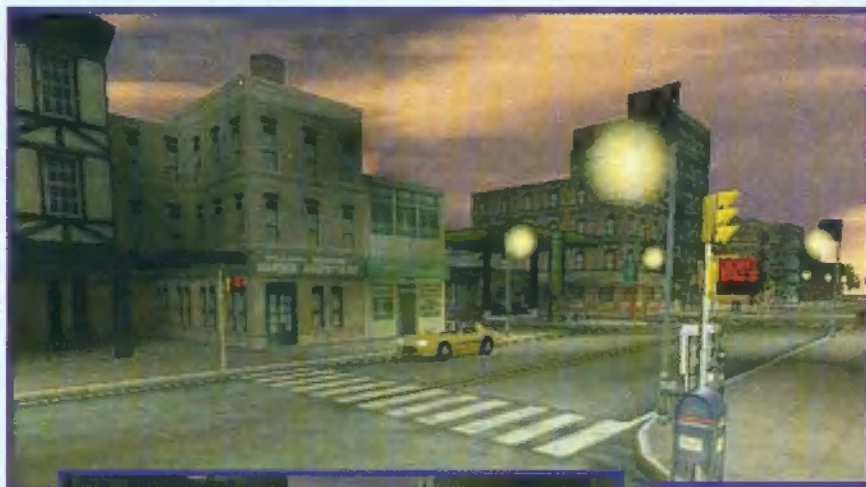
Tiszta hülye ez a Capcom. Ez volt az első reakcióm, amikor megláttam a Gun Survivor promóciós anyagát. Hiszen ez sem lesz más, mint egy újabb bőr a Resident Evil-ről. De elmagyarázom miről is van szó. A játék mesterien ötvözi a Time Crisis belső nézetét és a Quake mozgásszabadságát. Hiszen itt egy fénypisztollyal a kezében kell lövöldözni az előre letárolt háttér előtt, de annyi szabadságod még is van, hogy eldöntsd, előre szeretnél e menni, vagy befordulni. A jól ismert kulcsok, illetve File iratok is megtalálhatóak lesznek a játékban, az RE 1 és 2 szörnyeivel egyetemben. A játék Januárban jelenik meg Japánban, onnan még kb. fél évet kell rászámolni az európai megjelenésig.



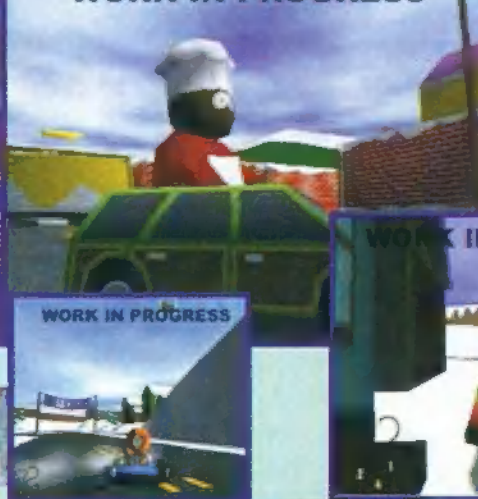
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES: DEADLY PURSUIT (DREAMCAST)

Fox Interactive

Mivel mindig is mély nyomot hagytak bennem a brutális történetek, még mindig kristály tisztán emlékszem az RTL Klub A világ legrémisztőbb rendőrségi üldözései műsorsorozatára, melyben pórul járt bűnözőket szemlélhettünk meg zsaruzszemmel. Nos, pontosan ez lesz a felállás a Fox azonos című Dreamcast játékában is. A több mint 75 pályát számláló program még azzal is büszkélkedhet, hogy számon tartja az agresszivitást, valamint a különböző reakcióidőket – sőt, állítólag ez lesz minden idők legnagyobb városát magában rejtő anyag is. Minden azonban csak a jövő év második felében fog bekövetkezni.



WORK IN PROGRESS



SOUTH PARK RALLY (NINTENDO 64)

Acclaim

A rajzfilm nagyobb vihart kavart Amerikában, mint az El Nino, grafikáját meglátva a Martin megöszült, én pedig az asztal alá estem a röhögéstől. Azt hiszem elég impozáns felvezetést adtam a South Park-nak, minden idők legelvonatabb és leggusztustalanabb rajzfilmjének. És most, hogy a Doom játékoknak már mutattak egy fityiszt, úgy gondolták Acclaim-ék ideje kifaragítani az autós játékokat is. A reklám szerint ellelelheted a Gran Turismo 2-t, a Need for Speed 4-et, a South Park Rally kenterbe veri mindet! A 12 szereplős örült száguldozásból persze most sem hiányzik az erőszak, hiszen lehet ütegelni a járműből is... A Nintendós és PlayStation-ös verzió is jövő év elején jön. *(Meg ugyan nem öszültem, de amikor Cartman a mozifilmbe előadja a Kyle anyjáról szóló sanzonját, tényleg elhagyott az erőm! Martin)*

SOUTH PARK: CHEF'S LUV SHACK (NINTENDO 64)

Acclaim

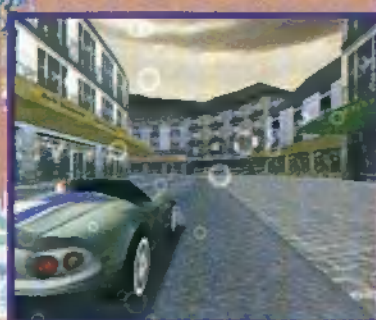
És hogy ne legyen elég a jóból még egy South Park erre a hónapra. Ezúttal a kvízzjátékok kedvelőinek kedveznek az Iguana emberei, akik a South Park népszerűségét kihasználva egy fejtezővel teli cuccal állnak majd elő. Állítólag a sorozatot nem ismerők is remekül szórakozhatnak majd rajta, de igazi kapcsolódást csak az igazi hard core rajongóknak okozhat. De csak jövő év végén.



TEST DRIVE 6 (DREAMCAST)

Accolade

Akinek egy jó autóversenyes játék a szíve vágya, az talán örömmel hallja a hírt, hogy lesz Test Drive Dreamcast-re. A kimagasló paraméterekkel rendelkező játék legfőbb tulajdonsága, hogy nagyon szép. Azon kívül persze, hogy lehet versenyezni Japán, amerikai és európai kocsikkal valódi és kitalált tájakon.



Az utóbbi időben kezdtek elvonási tüneteim lenni az X-Akták miatt. Az egész akkor kezdődött ugye, amikor a Magyar Televízió nagy böszön bejelentette, hogy 1 évvel az amerikai TV premier után (ami akkoriban nagyon nagy szó volt!) megvette ezt a fantasztikus-tudományos sorozatot. Az biztos, hogy engem az első pillanatok óta odaszögezett a képernyő elé. Aztán képzelhetitek mekkora érvágás volt, amikor pénzügyi okokra hivatkozva a harmadik szériánál leállították a vetítést. Aztán időközben volt egy mozifilm is, csak hát a felét nem értettem, de amúgy király volt. S akkor egy hónapja megjelent a PlayStation-ös változat azonnal elvonultam vele egy sötét szobába, s addig ki sem jöttem, míg végig nem játszottam. Ami nem ment könnyen, mert nem csak hogy 4 CD-s az anyag, de BAROMI nehéz is. Ugyhogy remélem örömmel veszitek a teljes leírást a mellékletben. Addig is dumálok itt valamit magáról a játékról is.

valóságban is létező X – azaz lezáratlan – aktáiból sorozatot csinált. A legtöbb rész paranormális tevékenységekkel foglalkozott, ám a legizgalmasabb mindig az idegen létforma megjelenése volt.

Mivel a sorozat nagyon hamar lett sikeres így a buzgó újságírók elkezdtek kutakodni a nem túl ismert főszereplők után. És ez lett az első nagy X-Aktás botrány. Ma már mindenki tudja, hogy Mulder és Scully ügynökök azelőtt szintén filmezték, csak hát kevesebb szöveget mondtak és melleleg ruha sem volt rajtuk. Az Internet ontotta a képeket, szerencsére kis idővel elcsendesedett a vihar a téma körül. Ma meg már ott tartunk, hogy lassan véget érnek a részek, és a szereplők is otthagynák az egész stábot, hisz mindenki beleöszült (Chris Carter meg aztán szó szerint).



voltam a menüben. Mivel még nem játszottam a játékkal, így a főmenü Help pontja igen hasznos volt számomra, ami bemutatta, hogy a képernyőn – amit majd a játékban is látok – mit-hol talállok. Aztán volt egy misztikus Gamplay menü is, ahol az olyan dolgokat állíthattam be, hogy legyen-e automata intuíció, vagy hogy az akciójelenetek milyen nehézségűek

ELŐ(ÍT)ÉLET

Hogy miért is lett sikeres a sorozat, én csak azzal magyarázom, hogy az emberek (legalábbis magamból kiindulva) imádják az olyan misztikus dolgokat, amit épp ésszel nem tudnak megmagyarázni, mégis valamilyen szinten szeretnék ha igaz lenne. Itt vannak példának rágtón az UFO-k. Szerintem a világ legmisztikusabb dolga (ismét csak magamból kiindulva) a földön kívüli élet. Olyan parányiak vagyunk ezen az apró kis bolygón a mi kis galaxisunkban, hogy kizárt dolog, hogy egyedül lennénk. Talán Chris Carter is ugyanígy gondolkodott, amikor az FBI-nál a

AZ IGAZSÁG IMMÁR IDEÁT VAN...



THE X

Most nézem a TV műsort, hogy péntekenként nyomják az új részeket az egyeseni Világ X-Aktáit gyülekezzetek és nézzétek Ti is. Megnézném én is, ha el nem alszok addig...

ELŐJÁTÉK

A korongot a gépbe helyezve már dőltem is hátra a kényelmes fotelben, hogy minél előbb érezzem azt a kisugárzást, amit a sorozat egyes részei okoztak, így izgatottan vártam az intrót. Nem is csalódtam, hiszen egy rövid, azonban velős, de mégis semmi konkrétumot nem mondó jelenet után máris következett a főcímet és a sorozat nyitó képe. Miután végignéztam azt is, pár perc töltés után a menüben találtam magam. Zárójeles megjegyzésként mondanám el, hogy a játék itt tölt a legtöbb ideig, menet közben viszont csak várni! Szóval ott

legyenek. Később körvonalazódott bennem, hogy melyik mit is jelent, amit le is írnék gyorsan. A játék úgy lett megoldva, hogy amíg nem csinálsz meg kulcsfontosságú feladatokat, addig nem tudsz továbblépni. És mivel ezen feladatok nincsenek névlegesítve fogalmad sem lesz róla, hogy mit kell csinálnod. Ekkor jön az első számú beépített csalás a főnököd: Shanks. Amikor bemész az irodájába, és odaadod neki az elektronikus jegyzeteidet, elmondja, hogy melyik helyszínre kell visszamenned. Ha netalántán ezután sem menne, akkor jön az automata intuíció, amit bekapcsolva lesz egy kék kör a képernyő tetején. Ez akkor fog neked jelezni, amikor valamilyen kulcsfontosságú dolgot kell cselekedned. Ha még ekkor sem tudod hová tenni a dolgot, alul megjelenik

egy videó, ami-re kattintva automatikusan végre lesz hajtva az adott feladat. Az akciójelenetek nehézsége, akkor számít, amikor le kell lőnod valakit. Mert a pisztoly nem csak dísznek van ott. A reakcióidő gyorsasága múlik a nehézségen. Minél könnyebbre van állítva, annál több időd lesz lőni. Aztán van a mozifilmek átlépése. Ez a Select-tel történik, akkor érde-



őször látszik, plusz a jónak hitt útvonal sem biztos, hogy sikerrel kecsegtet.

Ugyanez a játék amúgy már egyszer kijött PC-n is, kb. 2 éve, és az akkori fogadtatása elég langyos volt. Bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy ez talán a stílusa miatt is előfordulhatott, hisz időigényes, és ha már végigjátszottá az ember nem igazán van értelme elővennie még egyszer. Azt hiszem ez az, amit úgy hívnak: Interaktív mozi.

Bár borsózik a hátam ettől a kife-

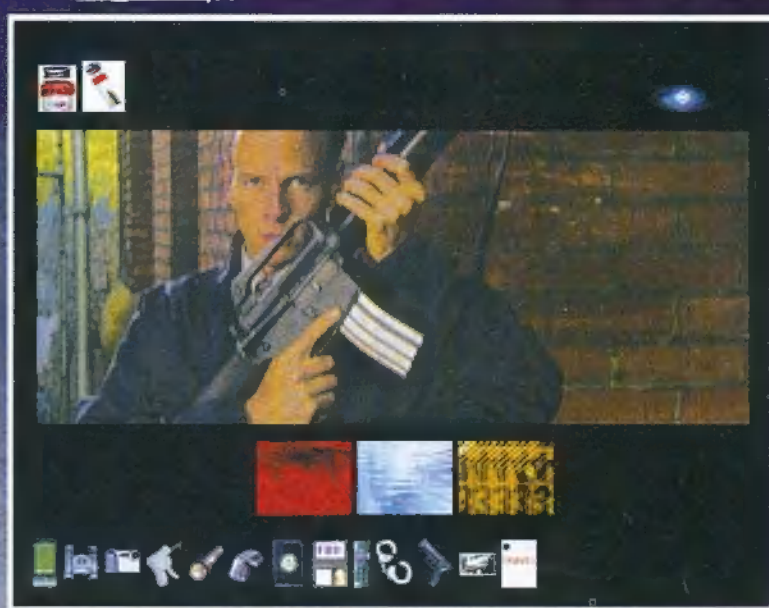
tényleg más lesz a játék.

A képernyőt saját szemszögekből látod, ezen van egy kézfej, amit az irányokkal, vagy az analóg karral mozgathatsz.

Amerre a mutatóujj mutat arra közlekedhetsz.

Ezek az alap irányok, úgy mint: előre, balra, jobbra, fel, és le. Hátra nem tudsz 180 fokos fordulatot tenni, hanem kétszer kell balra, vagy jobbra menni. Tehát egy szobát négy részre osztottak fel. Amikor valamire rá tudunk közelíteni, meg tudjuk nézni, akkor értelemszerűen a szem ikon jelenik meg. Ha pedig valamit használni akarsz (ajtót kinyitni, tárgyat felvenni), akkor a kéz ökölbe szorítja önmagát és áram fok ugrándozni a kezei között.

Amúgy nagyon nagy ötletnek tartom, hogy a sorozatban szereplő összes színész feltűnik a játékban, s ráadásul valamelyiket meg külön keresni is kell. Ilyenek például a meghalási jelenetek. Ezekből rengeteget láthatunk, feltéve, ha ügyesen halunk meg. Igen, ez elég furán hangzik, de tudni kell meghalni is.



verziót is hónapokig nyomtam, s a véglegessel is elég jól játszottam – érdekes volt látni a fejlődést. Pár dolog kimaradt, pár új bekerült, de lényegében a játék szuper. Igaz angoltudás nagyon kell, mert bonyolultsága vetekszik egy résszel a sorozatból, amit néha még magyarul sem könnyű fel-fogni, ráadásul segítség nélkül



Binoculars

BORZASZTÓ (eredetileg itt mást akartam írni...) nehéz lesz bizonyos részekben továbbjutni. Gondolok itt a raktárban található tárgyak megkeresésére, vagy néhány jelenetre a vége felé. Viszont jó, hogy rengeteg párbeszéd van, s valamelyiket egyáltalán nem is láthatod, ha másik útvonalat választasz. Például sok függ a hangulati tényezők megválasztásától is.

B.P

THE X FILES

LÁTVÁNYOSSÁG JÁTSZHATÓSÁG SZAVATOSSÁG ZENE BONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLÖKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK2

✓ JÓ, MERT X-AKTÁK
× MÁR AZ ELEJÉN SEM KÖNNYŰ, DE A VÉGÉRE NAGYON BEGÖRÖMBŰL

88%

FILES

mes bekapcsolni, ha már századszor játszol és unod a filmbetétek egyes részeit. A többi azt hiszem magától értetődik.

FELÁLLÁS

A sztorit még nem is mondtam, de az elején még annyira nem izgalmas. Mulder és Scully eltűnik egy bevetés során, és személyesen a főnökük Skinner érkezik az FBI helyi irodájába, hogy megbízza a legjobb embert az ügy felbonyolításával. S mint ahogy az lenni szokott, semmi sem az, aminek el-

jezését, mégis talán így lehetne bemutatni magyarra a játék stílusát. A szemszög tehát a játékosé, mindenki hozzá beszél. Van egy helyszín, ahol teljesen körbefoghatunk, és szinte az összes tárgyat megnézhetjük. Ez nagyon komoly munkával járt, hiszen minden helyszínen fényképeket kellett készíteni, min-

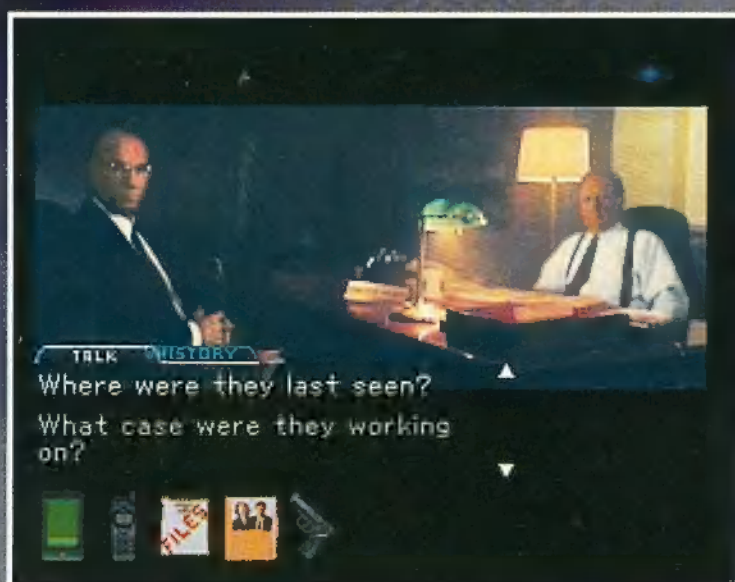


Cellular phone

den szögből fel kellett venni, s a párbeszédekben is az összes lehetőséggel számolni kellett. Így egy nagyon komplex és rendkívül változatos játékot kapunk, hiszen a válaszainktól

És ekkor borzasztó titkokról kerül le a lepel. De a történeten végigmenve előkerül X, aki Mulder titokzatos jóakarója, vagy a 3 furcsa haver, akik bármit elintéznek, de a cigarettázó férfit is lehet látni! Szóval a rajongóknak ez igazi csoda. Eredeti nyelven hallani kedvenc színészüket.

Mit is mondhatnék értékelésképpen? Ez egy nagyon jó és színvonalas játék. En már az előzetes



TALK HISTORY

Where were they last seen?

What case were they working on?

Két hatalmas blödség után már nem ártat egy harmadik, úgyhogy nagy élvezettel fogtam neki a Discworld Noir tesztelésének. Akik játszottak a korábbi két Discworlddel nyilván osztják a véleményemet, hiszen az abszurd és feketehumor olyan tömény mennyiségben volt jelen ezekben a kalandjátékokban, hogy a végigjátszásuk felettébb le tudta fárasztani az embert – persze az ilyen fáradságot mindig szívesen vesszük.

Aki esetleg nem tudná, a Korongvilágot egy igencsak sikeres író Terry Pratchett álmodta meg, akinek pihent agyú történetei már számos könyv alapjául szolgáltak. A végtelen világűrben egy óriási teknős úszik, melynek páncélján négy hatalmas elefánt álldogál: ők tartják a hátukon ezt a kifordított világot. Ennek a világnak a legnagyobb városa: Ankh-Morpork, a Discworld-történetek legbecesebb színhelye. Benne a Patrícus uralkodik igen szigorú rendszabályokkal, mely "rendre" talán a legjellemzőbb momentum, hogy az alkimistáktól kezdve a bérgyilkosokig minden "szakma" külön céhet képvisel. A lakosság elég sok "etnikumból" áll: körükben ugyanúgy fellelhetők törpék és trollok, mint vámpírok, vagy az egyszerű, közönséges emberek.

Nem hétköznapi hely tehát ez az Ankh-Morpork, de amik ott történnek, azok még furcsábbak – legalábbis azok számára, akik valami logikát keresnek a Pratchett-univerzumban. Ankh-Morporkban bármi megtörténhet, de soha senki nem lepődik meg semmin – az illogikus dolgok teljesen logikusak. Akik játszottak a Discworld első részével, a saját bőrükön tapasztalhatták ezt. Minthogy a fenti elv a játékmenetben is érvényesült, elképesztően nehéz kalandjáték volt – emlékszem, nagyon megízadtam vele. Mint emlékeztet: a Láthatatlan Egyetem egyik lelkes hallgatóját, Rincewindet, a varázslótanoncot alakíthattuk, akivel Ankh-Morpork városát egy félelmetes sárkánnyal szemben kellett megvédenünk. A második részben szintén Rincewind szerepét kaptuk, s egy megüresedett állást kellett betöltenünk – a Halál döntött úgy, hogy nyugdíjba megy... Utóbbi epizód immáron rajzfilm minőségben volt tálalva, és már sokkal játszhatóbb volt, mint az előd (a beszélgetések alapján ki lehetett következtetni a képtelen megoldásokat), úgyhogy nem véletlenül lett a kedvencem.

MÁS, MINT A TÖBBI

Meg kell mondjam, az immáron harmadik Discworld játék egy kissé más, mint amire számítottam. Sulba dobták a rajzfilmszerű prezentációt, csakúgy mint a jól bevált főhőst, és helyettük 3D-s figurákkal a film noir világába kalauzoltak bennünket, amit a legjobban úgy körülbelül a '40-es évek Bogart-filmjei jellemeznek. Olyan filmekről van szó, mint a Máltai Súlyom, vagy a Casablanca, melyek motívumai (persze természetesen parodizálva) folyton folyvást felbukkannak a játék során. Már csak a főhős is ezek közé tartozik. Nem kétséges, hogy honnan származik a flegmának tűnő, ám mégis éles logikájú magándetektív figurája, aki fapofával és meglehetősen szarkazmussal vágja ki magát a legképtelenebb helyzetekből is, s miközben a kusza szálakat bogozgatja,

mély érzelmi válságon megy keresztül. Szenved, mert valamikor anno elhagyta a nagy "Ó". (Ugye ismerős a történet.) Lewton valaha a városi őrség (ez a helyi rendőrség) kötelékébe tartozott, de mióta valami csúnya ügy miatt elcsapták, kénytelen magánpraxist folytatni. Problémái tehát besűrűsödtek, így nem vehetjük zokon, hogy az utóbbi időben többet nézett a pohár fenekére...

A cselekményről előjáróban annyit, hogy magándetektívünket a végzet asszonya keresi fel, aki egy bizonyos személyt – állítólag a szeretőjét – kívánja felkutatni.

között a város távoli látképe segítségével közlekedhetünk. Persze – kalandjátékról lévén szó – a történet nagyjából lineáris, azaz nem mehetünk bármikor bárhova. A legelején például még csak két helyszín választható. Ahogy gombolyítjuk fel a cselekményszálakat, úgy jelennek meg újabb aktív helyszínek, amiket majdan világosabb színnel lesznek megjelölve a

tünk. S hogy ez miért olyan lényeges? Hát mert hősünk foglalkozása ugyebár detektív, azaz nem csupán tárgyak kereséséről és használatáról szól az élete. Mindenféle apró nyomot kell feljegyeznie, és ezekről aztán faggatnia a szemtanúkat. Ennek köszönhetően – noha a Discworld játékokban sosem volt hiány szövegből – most még több dumát kell



FEKETE PÉTER KORONGVILÁGA

Persze az ügy háttérében több van, mint holmi szerelmi kapcsolat: összeesküvés, zsarolás, rituális gyilkosságsorozat derül fény. Bár a fény talán nem éppen a megfelelő szó, mert a film noirra jellemző búskomor atmoszférát sötét lebuja és esőzött utcaik segítségével teremteték meg.

AZ IRÁNYÍTÁS

A játék grafikai stílusa tehát egészen különbözik a korábbi Discworld-öktől, viszont az irányítás ugyanaz maradt – azaz point&click. A gombkiosztás a következő: a háromszöggel cselekedhetünk/kérdezősködhetünk, a körrel vizsgálódhatunk, a négyzetel mászkálhatunk, az X-szel pedig továbbléphetjük a felesleges dolgokat, szövegeket.

A játékban a mászkálás csak minimális időt rabol el, ugyanis a főbb helyszínek

térképen. Amúgy elmondanám, hogy még a helyszíneken belül is lerövidíthetjük a mászkát. Ha nem akarjuk megvárni, míg Lewton végigballag egy képernyőn, a cselekvés gombbal kattintva a kijáratra továbbnyomhatjuk az animációt.

Lewtonnak ugyan nincs százlábú ládikája, mint Rincewindnek, de a ballonkabátja belső zsebében ő is ugyanúgy számos tárgyat képes elsüllyeszteni. Csupán a hősünkre kell kattintani, mire egy ablakban megjelenik egy táskák listája, és abban kotorászva előhalászhatjuk a használni kívánt dolgokat. (Vagy az "L1" gombbal közvetlenül hívhatjuk be a tárgylistát.) A másik roppant fontos dolog, amit szintén emberünkre mutatva vehetünk elő: a jegyzetfüzet. (Ennek a közvetlen elérése az "R1"-gyel történhet.) Lewton szépen, akkurátusan (ügyek szerint) rendszerezve minden fontosat papírra vet – az oldalak közt a füzet sarkai lapozgathat-

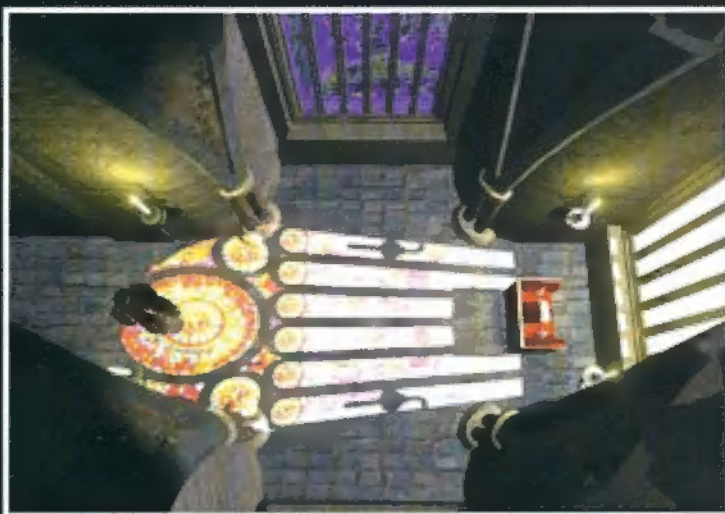
végighallgatnunk. Sok beszédnek természetesen sok az alja: a legtöbb beszélgetés nem jó semmire. De mégis végig kell hallgatnunk mindenkit, mert nem lehet tudni, ki mikor mond valami lényegeset. Ha netán sietünk, elkerüli valami a



NEM TELJES AZ ÖRÖM

Mint hogy konzolokon sajnos elég ritkán jelenik meg klasszikus, point&click kalandjáték, tulajdonképpen örülnünk kell mindennek – de még sem hiszem, hogy a Discworld Noir sokak szívébe lapja majd be magát. Már eleve furcsa a Discworld nyakatekert világa ebben a film noir tónusban – igaz, személy szerint nekem tetszett. Ami viszont kevésbé tetszett: a komputergenerálta figurák nem annyira karakterisztikusak és mókásak, mint amilyenek a rajzoltak voltak – mindenképpen elűtnek attól, amit már megszoktunk.

Azt meg külön nehezményeztem, hogy



figyelmünket, és esetleg elfelejtünk valami fontosat megkérdezni, nagyon el lehet akadni. A játék éppen ezért nem egyszerű és nem is rövid. De az is biztos, hogy nem unalmas – rengeteg abszurd poén gondoskodik a szórakoztatásunkról.

JÓ KIS "BESZÉLŐKÉJE" VAN

A beszélgetések már csak a tartalmukat tekintve is sajátosak, de a technikai megoldásuk legalább annyira figyelemre méltó. Amikor megszólítunk valakit, egy "beszédpanel" jelenik meg, mellyel alapvetően négy dolgot

tehetünk. Általános dolgokról cseveghetünk, megszokhatjuk a beszélgetést, kérdezősködhetünk a feljegyzéseinkről, és végül tárgyakat vehetünk elő. A felsoroltak mindegyike egy-egy ikonnal van szimbolizálva, alattuk pedig egy ablak látható, melyben az újonnan felmerülő témák írónak ki. Ezek azok a témák, amik csak az adott szereplőnél, és esetleg csak az adott szöveggörnyezetben aktuálisak, s ezért nem kerülnek külön feljegyzésre.

Egy sajátos dologra különösképpen felhívom a figyelmet! Nevezetesen arra, hogy a feljegyzéseinket is használhatjuk tárgyként. Ha teszem azt: Lewton gyárt valamilyen elméletet, azt utána megpróbálhatjuk alkalmaz-

ni bizonyos tárgyakon. Ezek után azt talán felesleges is mandanom, hogy ehhez a játékhoz elég jó nyelvtudás szükséges. Ha nem értjük a szövegeket és a poénokat, lemaradunk a lényegről – nem szólva arról, hogy az egyre inkább összekuszálódó szálak is maximális figyelmet követelnek. Azon olvasóinknak, akik esetleg egy kukkot sem értenek angolul, feltétlenül ajánlom PC-s testvérlelkünk utóbbi számain, melyben jeles tollnokunk, CoVboy interpretálásában igen részletesen (és élvezetesen) van előadva a történet. Igaz, a műterjedelme miatt (afféle folytatásos elbeszéléstől van szó) ez a megoldás némi többletkiadást eredményez, de még mindig olcsóbb, mint befizetni egy intenzív nyelvtanfolyamra. Akik viszont

csak elakadás ellen használnának egy leírást, azok a mellékleteinkben is megtalálják a számításukat. A leközölt végigjátszással kapcsolatban megjegyezném: ha valami nem úgy történne, ahogy le van írva, mászkálni kell kicsit, hogy teljen az idő.



a játék PlayStation verziója szemlátomást a PC-s változat lebutított mása. A durvább felbontás miatt kissé homályosak a hátterek, ami még elnézhető, de ami már nem: a feljegyzéseink némelyike alig olvasható. Ha a feliratozást kívánjuk használni, szintén hasonlókat tapasztalunk – márpedig erre valószínűleg szükség van, mert a szereplők nem ritkán direkt erőltetett akcentussal beszélnek.

V.Z.

DISCWORLD NOIR



DISCWORLD NOIR

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTEKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ NAGY ADAG HUMOR,
KÜLÖNLEGES SZTORI
× TALÁN MÁR TÚLSÁGOSAN
IS SOK A SZÖVEG

88%

A mikor a '70-es évek végén egy bizonyos Jeff Wayne megjelentette A War Of The Worlds című zenei kalandozását, senki sem gondolta, hogy jó 25 évvel később majdnem minden művét ismerni fogja a nagyvilág, ráadásul még játékok programok és újabb zenei



körül. Hirtelen a közet oldala kettérepedett és egy hatalmas bogár szerű képződmény mászott ki belőle. A csodálkozó embereknek nem volt ideje menekülni. Pillanatok alatt a bogár áldozatává váltak. Mindössze egy újságírónak sikerült elmenekülni a helyszínről kétségbeesetten. Miután Anglia teljes hadserege állományát mozgósították, már csak arra volt idő, hogy a vezetők megbeszéljenek egy gyorsan összefabrikált támadási tervet. Anglia minden pontjára csapódnak be a Marsról elindított transzportok. Városok válnak a földel egyenlővé, pillanatok alatt. Az első sikeres ellentámadások után a betolakodók Skóciát vették célba. Ha a királyi hadsereg nem képes meg-

támadókat az égről, ami alapfeladat ahhoz, hogy sikeres legyen küldetésünk. Szóval, vezetni nem nehéz. Csak arra kell ügyelnünk, hogy a megfelelő kapukon a megfelelő időintervallumon belül haladjunk át, és már meg is kaptuk a képződményünket. A lövöldözésnél fontos a gyors reflex, mivel az első gyakorlaton 1 percünk van 10 lufira, ám a másodikon csak 45 másodpercünk, ami több mint kevés. Ezeket a gyakorló pályákat egyébként 20-25 perc alatt meg lehet csinálni és akkor tényleg jöhet az akció. Elárulok egy titkot... Ha valaki olyan békés, hogy nem képes az egyik gyakorló pályán átvégődni, annak a gép egy idő után segíteni fog, meghozza úgy, hogy megtámadhatja a marslakókkal a kiképzőközpontot. Ilyenkor nincs mit tenni, kénytelenek a kiképzőket "éles" ak-



kók elhelyezkedését mutatja, ám ennél sokkal fontosabb funkcióját: itt választhatjuk ki, hogy melyik járművel szeretnénk nekivágni a küldetésnek. Sőt, mi több, ezt a küldetés alatt válto-gathatjuk, ami nagy segítség, amikor már csak egy lövésnyire vagyunk a haláltól! Ha meghalunk valamelyik járművel, akkor bizony vége a játéknak, már nem tudunk átszállni seho-vá, úgyhogy erre figyeljetelek oda. Összesen hat küldetést kell végig-harcolni ahhoz, hogy végleg elker-gessük a marslakókat Anglia és a föld egész területéről. Nehézségi szempontból nem annyira gázos a dolog, inkább pepecselős. Sokszor kell szerintem kissé ér-telmetlen dolgokat művelni a küldetések alatt, ami kedvét szegheti még a legkitartóbb játékosoknak is. Bár ezek szerintem eltörpülnek a játék monumentális hangulatához és a zenei betétekhez ké-pest. Kellemes téli estét lehet szerezni vele, külö-nösen azoknak, akik sze-retik a Verne-féle bizzar jövőben játszódó törté-neteket, ahol nem digi-tális, vagy ultra-virtuális ellenfeleink vannak, hanem egyszerű vas-olaj gépezetek, me-lyek nem tudnak elűnni, nem tud-nak a gon-

művek születnek ebből a történetből. Pedig ez történt. Mindenki inspirált mindenkit. Hollywood Wayne-t, Wayne a zenészeket, a zenészek a közönséget, akik között bizony ott voltak a programozók és így csak idő kérdése volt a pillanat, amikor megjelenhetett az első W.O.T.W. Elég nyamadt volt. Unalmas és mindenképp ronda! Ám fejlődik a technika és miután tavaly megjelent PC-n is egy stratégiai játék formájában, nem kellett sokat várni ahhoz, hogy a PSX világot is megtámadják azok a bizonyos marslakók.

Azok kedvéért, akik nem ismerik a háttértörténetet, íme egy rövid bevezető...



HÁT MÉGIS MEGTÁ-MADTAK MINKET...

Anglia, a XIX. század végén. Augusztus 20-án egy hatalmas gázfelhő hagyta el a Mars felületét. Gyönyörű volt, mégis fenyegető. Az emberek csodálattal bámulták a képződményt. Biztosak voltak benne, hogy egy üstökös, ám amikor becsapódott a föld felszínébe pillanatok alatt hatalmas tömeg gyűlt össze, a "meteorit"

fékezni a támadókat, a föld biztonsága kerül komoly veszélybe...

Izgi, ugye? Kissé sablonos, ám nem szabad elfelejtenünk, hogy a történet még a 30-as évek elején készült, amikor igencsak ijesztőnek hatottak a bogár-szerű marslakók. Nem volt Mátrix, nem volt Star Wars és szerintem kifejezetten jól tették a készítőik, hogy nem is nyúltak az alapszereplőkhöz. Ennek köszönhető, hogy a játék hangulata nagyon "Verne Gyulás". Kifejezetten hangulatos, még akkor is, ha sokszor már legszívesebben kivágnám az irányítót az ablakon. A zene a dolog másik fele! Óriási! Ha valaki szereti Vangelis muzsikáját, az már majdnem az összes számot ismerni fogja. Ez tipikusan az a muzika ami évek óta, mindenki fejében cincog, de sosem tudtuk, hogy honnan is ismerős. Egyszerűen hangulatilag teljesen rendben van a játék.

Térjünk már végre az akció részére. Egy kiskatonára vagyunk a királyi hadseregben és az első feladatunk megtámadni bánni a fegyverekkel és a járművekkel. Utóbbit csak vezetni kell, de a fegyveres rész tényleg fontos, mert ezzel a tudással lehet lelővöldözni a

cióba küldeni az újoncokat. Úgyhogy nem kell megijedni.

Egy küldetés gyakorlatilag sok kicsi küldetés tömkelege. Ezeket folyamatosan kapjuk levél formájában és a START gomb megnyomásával nézhetjük meg őket. Itt a Current Objective pontban van leírva egészen pontosan küldetésünk célja. A kép jobb felső sarkában nézhetitek meg a térképet, ahol egy zöld vonal jelöli épp aktuális célunkat. Az életere gondolat evidens a bal felső sarokban, a kis borítékról nem is beszélve, ami az új megbízatás érkezését hivatott jelezni. Az igazi trükk az L2-es gomb. Ekkor nyílik ki előttünk az a kis térkép, ami a marsla-



dotainkban befolyásolni, csak nagyobbak és erősebbek nálunk. Elő a jó öreg ágyút és szanaszét löni mindegyiket! Ha karácsonyra valaki megveszi vagy megveteti magának a War Of The Worlds-t, az ezt a fent említett pusztítást, stílusosan, hangulatosan és látványosan teheti.

Adam

WAR OF THE WORLDS

L A T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E I R E N D

1 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLÖKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ DUAL SHOCK

✓ **REMEK A JÁTÉK**
HANGULATA
× KISSIT PEPECSELŐS

84%

576 KONZOL

Nagy kedvelője vagyok a különböző "debil", kultikus, azaz leginkább elvont kategóriába tartozó filmeknek, főleg rajzfilmeknek. Kezdődött ez a japán Anime-al, aztán a Beavis and Butthead-del folytatódott. Aztán egyszer hallottam egy olyan amerikai FELNÖTTEKNEK SZÓLÓ rajzfilmről, ami állítólag minden eddigit felülmúló botrányt kavart – ökor grafika, káromkodás, gyilkosság, kő kemény paródia és hasonló nyaláncságok jellemzik – de elég sokáig nem volt alkalmam megnézni egyet sem, így nem is tulajdonítottam a dolognak nagy jelentőséget. Sőt, Londonban is otthagytam a boltok polcain az akkor frissen megjelent videó kazettát és a cuki kis figurákat is.

Bár ne tettem volna! Amikor ugyanis végre megszereztük a South Park: Bigger, Longer and Uncut című filmet és megnéztük itt a szerkesztőségben, mindenki totál paff lett tőle! Fetrengtünk, sikítottunk, visong-

Chef, aki az iskolai étkezde vezetője. Midig ellátja a fiúkat tanácsokkal, melyek azonban meglehetősen egyediek, így néha sok bonyodalmat okoznak. Például a múltkor azt mondta Stan-nek, hogy a nők szívéhez a kloriszukon át vezet az út. Erre Stan elkezdte keresni a kloriszt, mint egy misztikus ajtót...Hahahaha. Aztán ott van Big Gay Al, azaz Nagy Homokos Al, aki a téli hideg ellenére is állandóan mellszőr-kidobós rózsaszín szetterben pompázik. Komoly táncos-zenes homokos show-kat szokott nyomni.

Tudni kell továbbá, hogy a különböző epizódokban állati keményen fikázzák és savazzák a Hollywood-i színészeket, zenészeket, politikusokat és híres embereket. Az egész South Park örület tehát egy nagyon megkapó világ, legalábbis azoknak, akik vonzódnak az ilyen brutálisan debil dolgok felé.

mely 5 másodperces "történetmesélő" film jön, és máris a játékba csöppenünk. Az irányítás nem fog fejtrést okozni senkinek, ugyanis csak löni, ugrani és fegyvert váltani tudunk. A Select megnyomása után lepisilhetjük az alapfegyverként szolgáló hágyólyókat, így egy erősebb, "robbanó" lövedéket kapunk.

A játék egyfajta Quake nézetet használ, tehát saját szemszögből megy a buli. A feladat? Nem fogtok elakadni a fejtörők miatt, az biztos. A Story Mode-ban a négy fiú közül kell választanunk. El kell jutni a pálya végére, lehetőleg bonuszként összegyűjteni a másik három havert, és közben minden ellenfelet kicsinálni. Ezek kezdetben elcseszettül idegesítő hangot adó pulykák, aztán tehenek, az úrből érkezett idegenek és klónok. Néha találunk fegyvereket is, igen ritkán, és teljesen felejtethető mindegyik. A szereplők rajza jó, legalábbis hasonlít az eredetire.

A játék grafikája borzalmasan

egyszer még a ködben vannak kicsiben, egy pillanat múlva a fejedet csépelik egy centiről nagyban. Elképesztő, hogy az Appaloosa hogy merete ezt kiadni a keze közül?! Az irányítás nem rossz, köszönhetően a Sony isteni analóg kontrollerének. Legalább valami pozitívum...

Van a játékban kéjjátékos mód is, osztott képernyővel, és itt az összes híres szereplő választható. Ez szuper! Ha rá tudsz venni valakit arra, hogy nyomjon veled egy menetet, ez talán érdekesebb lehet a törtéletes egyedül mászkálásnál.

CSAK RAJONGÓKNAK

Ez a játék maximum azoknak okozhat egy mulatságos délutánt akik szeretik a rajzfilmet, mert az mindig

SOUTH PARK

ANYA**PI**BAR



MAGYAR ÁRU

Ezek után kíváncsian vártam a rajzfilm alapján készült játékot. Főleg azért, mert ezt is a magyar Appaloosa készítette, és szerintem a temérdek neveléses szereplőnek és poénnak köszönhetően rendkívül sok lehetőség rejlik ebben a témában. Hát, mit mondjak...erősen elfogult vagyok a South Parkkal kapcsolatban, de még ennek ellenére is igencsak lecsújt a véleményem a játékról.

Betöltés után egy jellegzetes, némi alaphangulatot ugyan adó, de gyalázatosan rövid felvezető intrót láthatunk. A zene legalább eredeti. Ezután még egy ko-

pocsék. Felismerhető ugyan a tipikus South Park-os helyszín, de a tereptárgyak közvetlenül az orrunk előtt jelennek meg – érthetetlen okból, hiszen a már látható objektumok grafikájának bonyolultsága ezt nem indokolja. Ilyen rosszat én még életemben nem láttam! Először azt hittem, hogy ez a havas, téli hangulat miatt van, de aztán rájöttem, hogy csak a programozó nem állt a helyzet magaslátán. A hanghatásokról ezek után felesleges beszélni (zene a pályák alatt ha jól emlékszem nincs). Van, ami életszerű, van, ami kifejezetten idegesítő. Abszolút felejtethető az egész.

A játékmenet a szemétnél is szemetebb. Egyszer húsz ellenfél ront rád egyszerre, azt se tudod honnan jönnek, mert a semmiből bukkannak elő. Máskor 5 percig csak mész, és semmi sem történik. Mivel az előttem elterülő tájból SEMMIT sem látsz, ezért fogalmad sincs, hogy merre kell menni, állandóan eltévedsz a felismerhetetlen terepen. Ha nem lennének a piros újelző nyilak, soha nem találád meg a kijáratot. A térhatás totál nulla, a közeledő pulykák például

érdekes, ha az ember felfedez egy ismerős elemet a filmből. De nekik is csak ennyit. Más véletlenül se vegye meg. Már csak azért sem, mert a játék szövege cenzúrázott, ami tisztára neveléses egy olyan témánál, melynek az egyik alapeleme a káromkodás! Habár ez biztos nem az Appaloosa hibája, hanem az Acclaim-é. Nagyon, nagyon sajnálom, hogy a magyar játégyártás ismét bebizonyította, hogy a béka segge alatt van. Mint sok mindenben, ebben is az utolsó vagyunk...

"Cartman" Martin

MI AZ A SOUTH PARK?

A South Park főszereplője négy vásott kölyök, akik egy kisvárosban éldegélnek a kanadai határ mellett. Állandóan tél van náluk. Cartman egy dagi kis személtáda, nagyszájú kis gengszter, állandóan kőkeményen káromkodik. Baromi jó fej, erősen antiszemita beállítottságú. A múltkor az egyik részben a jelmezbálon Hitlernek öltözött a marha. Aztán ott van Kyle, aki mindig egy zöld fülvédős sityakban van. Ő zsidó, ezért állandóan Cartman cél táblája. Muterja egy igazi háziasárcány. A kék sapkás szolid fazon Stan, talán még ő a legnormálisabb fickó, tök szerelmes egy kiscsajba az iskolában, akit állandóan lehány izgalmában, amikor meglátja. Jó kis udvarlás. Végül következik a mega- király Kenny, akinek annyira szorosa van húzva a kapucniája, hogy soha EGY SZÓT sem lehet érteni abból, amit beszél! Továbbá az az érdekessége, hogy minden részben a lehető legváltozatosabb módon meghal, hogy aztán legközelebb egy karcolás nélkül tér vissza.

További főszereplő akad még egy pár, például



SOUTH PARK

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

12 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK1

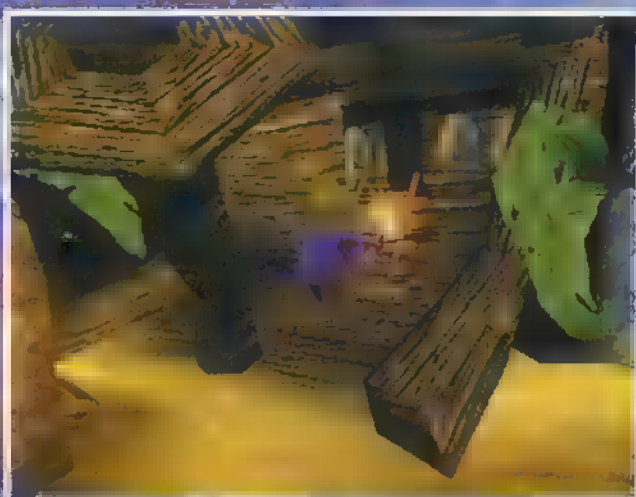
✓ SOUTH PARK RAJONGÓKNAK AJÁNLOTT
× SENKI MÁSNAK

23%

N

1. **Environnement**
 2. **Économie**
 3. **Société**
 4. **Éducation**
 5. **Santé**
 6. **Justice**
 7. **Transport**
 8. **Énergie**
 9. **Logement**
 10. **Services**
 11. **Recherche**
 12. **Industrie**
 13. **Commerce**
 14. **Art**
 15. **Science**
 16. **Technologie**
 17. **Communication**
 18. **Environnement**
 19. **Économie**
 20. **Société**
 21. **Éducation**
 22. **Santé**
 23. **Justice**
 24. **Transport**
 25. **Énergie**
 26. **Logement**
 27. **Services**
 28. **Recherche**
 29. **Industrie**
 30. **Commerce**
 31. **Art**
 32. **Science**
 33. **Technologie**
 34. **Communication**
 35. **Environnement**
 36. **Économie**
 37. **Société**
 38. **Éducation**
 39. **Santé**
 40. **Justice**
 41. **Transport**
 42. **Énergie**
 43. **Logement**
 44. **Services**
 45. **Recherche**
 46. **Industrie**
 47. **Commerce**
 48. **Art**
 49. **Science**
 50. **Technologie**
 51. **Communication**
 52. **Environnement**
 53. **Économie**
 54. **Société**
 55. **Éducation**
 56. **Santé**
 57. **Justice**
 58. **Transport**
 59. **Énergie**
 60. **Logement**
 61. **Services**
 62. **Recherche**
 63. **Industrie**
 64. **Commerce**
 65. **Art**
 66. **Science**
 67. **Technologie**
 68. **Communication**
 69. **Environnement**
 70. **Économie**
 71. **Société**
 72. **Éducation**
 73. **Santé**
 74. **Justice**
 75. **Transport**
 76. **Énergie**
 77. **Logement**
 78. **Services**
 79. **Recherche**
 80. **Industrie**
 81. **Commerce**
 82. **Art**
 83. **Science**
 84. **Technologie**
 85. **Communication**
 86. **Environnement**
 87. **Économie**
 88. **Société**
 89. **Éducation**
 90. **Santé**
 91. **Justice**
 92. **Transport**
 93. **Énergie**
 94. **Logement**
 95. **Services**
 96. **Recherche**
 97. **Industrie**
 98. **Commerce**
 99. **Art**
 100. **Science**
 101. **Technologie**
 102. **Communication**
 103. **Environnement**
 104. **Économie**
 105. **Société**
 106. **Éducation**
 107. **Santé**
 108. **Justice**
 109. **Transport**
 110. **Énergie**
 111. **Logement**
 112. **Services**
 113. **Recherche**
 114. **Industrie**
 115. **Commerce**
 116. **Art**
 117. **Science**
 118. **Technologie**
 119. **Communication**
 120. **Environnement**
 121. **Économie**
 122. **Société**
 123. **Éducation**
 124. **Santé**
 125. **Justice**
 126. **Transport**
 127. **Énergie**
 128. **Logement**
 129. **Services**
 130. **Recherche**
 131. **Industrie**
 132. **Commerce**
 133. **Art**
 134. **Science**
 135. **Technologie**
 136. **Communication**
 137. **Environnement**
 138. **Économie**
 139. **Société**
 140. **Éducation**
 141. **Santé**
 142. **Justice**
 143. **Transport**
 144. **Énergie**
 145. **Logement**
 146. **Services**
 147. **Recherche**
 148. **Industrie**
 149. **Commerce**
 150. **Art**
 151. **Science**
 152. **Technologie**
 153. **Communication**
 154. **Environnement**
 155. **Économie**
 156. **Société**
 157. **Éducation**
 158. **Santé**
 159. **Justice**
 160. **Transport**
 161. **Énergie**
 162. **Logement**
 163. **Services**
 164. **Recherche**
 165. **Industrie**
 166. **Commerce**
 167. **Art**
 168. **Science**
 169. **Technologie**
 170. **Communication**
 171. **Environnement**
 172. **Économie**
 173. **Société**
 174. **Éducation**
 175. **Santé**
 176. **Justice**
 177. **Transport**
 178. **Énergie**
 179. **Logement**
 180. **Services**
 181. **Recherche**
 182. **Industrie**
 183. **Commerce**
 184. **Art**
 185. **Science**
 186. **Technologie**
 187. **Communication**
 188. **Environnement**
 189. **Économie**
 190. **Société**
 191. **Éducation**
 192. **Santé**
 193. **Justice**
 194. **Transport**
 195. **Énergie**
 196. **Logement**
 197. **Services**
 198. **Recherche**
 199. **Industrie**
 200. **Commerce**
 201. **Art**
 202. **Science**
 203. **Technologie**
 204. **Communication**
 205. **Environnement**
 206. **Économie**
 207. **Société**
 208. **Éducation**
 209. **Santé**
 210. **Justice**
 211. **Transport**
 212. **Énergie**
 213. **Logement**
 214. **Services**
 215. **Recherche**
 216. **Industrie**
 217. **Commerce**
 218. **Art**
 219. **Science**
 220. **Technologie**
 221. **Communication**
 222. **Environnement**
 223. **Économie**
 224. **Société**
 225. **Éducation**
 226. **Santé**
 227. **Justice**
 228. **Transport**
 229. **Énergie**
 230. **Logement**
 231. **Services**
 232. **Recherche**
 233. **Industrie**
 234. **Commerce**
 235. **Art**
 236. **Science**
 237. **Technologie**
 238. **Communication**
 239. **Environnement**
 240. **Économie**
 241. **Société**
 242. **Éducation**
 243. **Santé**
 244. **Justice**
 245. **Transport**
 246. **Énergie**
 247. **Logement**
 248. **Services**
 249. **Recherche**
 250. **Industrie**
 251. **Commerce**
 252. **Art**
 25

álma. A rovarkészlet
szababól és

[illegible]

Az erzes

ES 11 02
Am 12 20
nyuziam
trickot Win

image [image](#) [images](#)
örökig [örökig](#) [örökig](#) [örökig](#)

és
nd
ébredt

[illegible]

40 WINKS

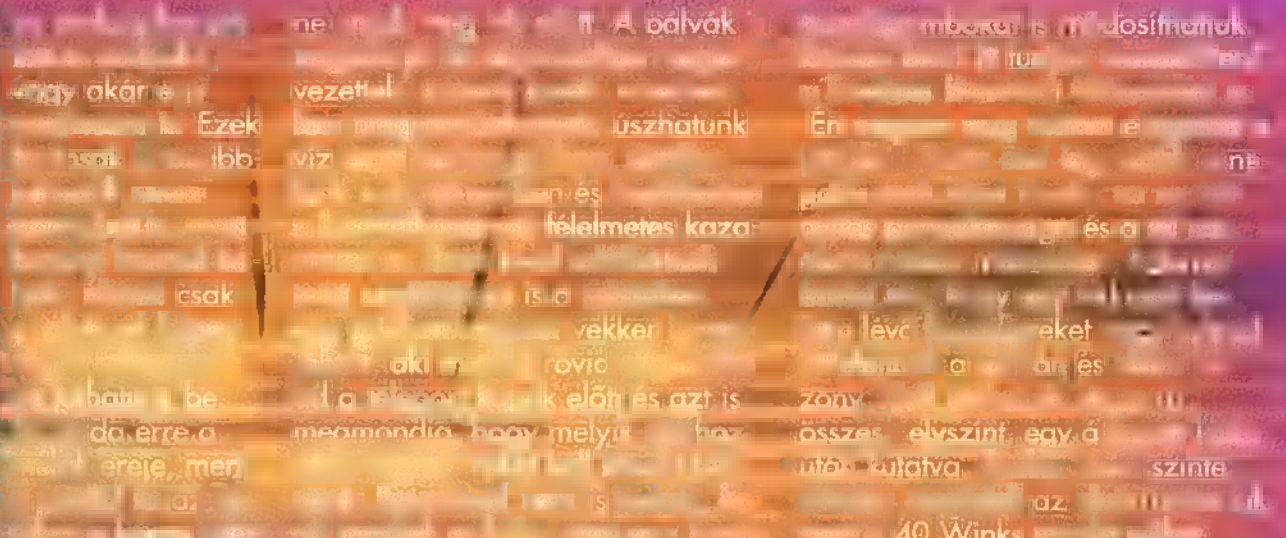
Az összes

[illegible]

ez természetesen
ez meg is
mert itt is szinteken és világokon át
tudunk menni mindenfelé. Elágozó-
sokra is bukkanhatunk, melyek leg-
többje egy pálya bejáratához ve-
zet. Itt nem lesz más dolgunk, mint
beleugrani a kívánt pálya teleport-
jába és természetesen végig is
nyomnunk azt. Miután teljesítettük
(és megszereztük az álmokulcsot
is) visszakerülünk az eredeti és

Az egyik leggyakoribb hiba az, hogy a nyomatás közben nyomunk. Ezt egy egyszerű művelettel elkerülhetjük: a nyomtatás előtt mindig ellenőrizzük, hogy a nyomtatás közben nem nyomunk-e. Ha igen, akkor a nyomtatás előtt mindig ellenőrizzük, hogy a nyomtatás közben nem nyomunk-e.

[illegible][illegible]



his van a pillanat ez
felfelé a felhőben
felfelé a felhőben
felfelé a felhőben
a felhőben a felhőben
ni a felhőben Ez az a
felhőben csak az a felhőben



hogy rácsatlakoztam az ország fő-
úthoz, elég szép. A Győri
út és az Aranybánya utat
követve egy dőlt árkos járó-
utat követtem, amit vétek
követni. Ha volt Aranybánya, azaz
hogy még egy jó járóút
vannak még, ha nem
vannak, ha mégis van,
egy csokor másként



Az emberek szeretni szeretnek, és ezért

tésé
 nem. A
 és
 A
 tetszett. A videó
 filmszerű és
 is

2 JÁTEKOS
1 MENEDZSER
AZALAI RÁNYITHATÓ QUAL TITKOS
✓ HATÁRAN ALÁNYITI FIGURÁK ÉS
TÁNYITHATÓ. MEG JÓL IS NÉZ KI
× EGY HATÁRAN RÁNYITHATÓ
RÁNYITHATÓ

90%

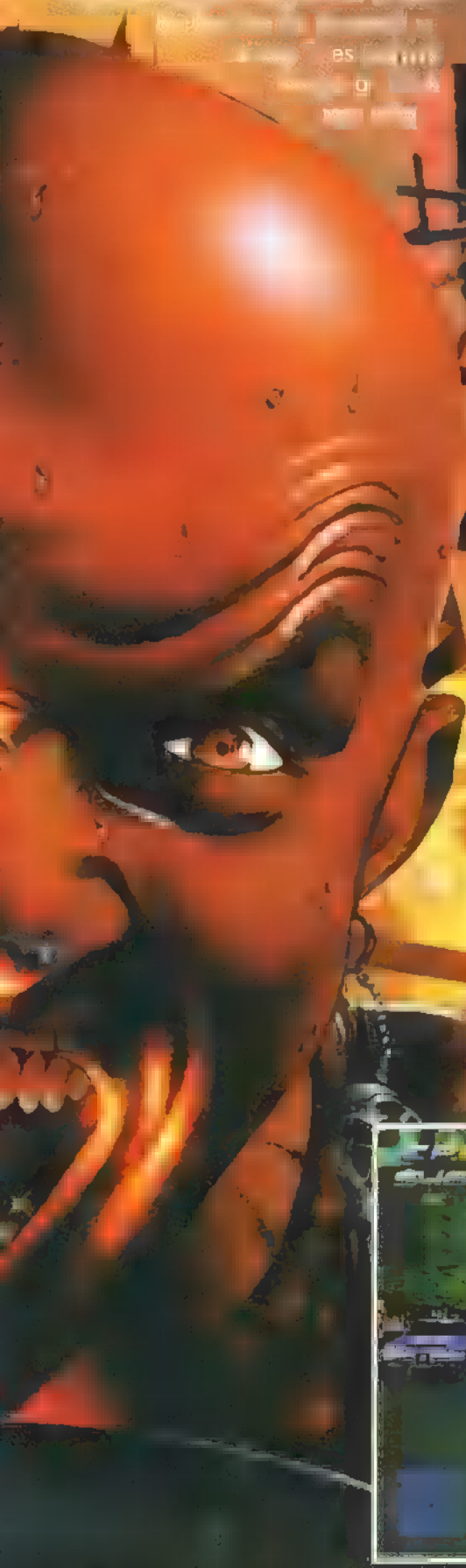


to. Játék...
fele il...
mok...

man...
stb...
rossz...

A lak...
szerintem nem...

is...
ne...
A...
Kettő...



és m...
szám...
le A...
felső...
fe...

szni...
m...
vissze...
az áro...

szni...
m...
vissze...
az áro...

szni...
m...
vissze...
az áro...



szni...
m...
vissze...
az áro...

szni...
m...
vissze...
az áro...

szni...
m...
vissze...
az áro...

szni...
m...
vissze...
az áro...

szni...
m...
vissze...
az áro...

szni...
m...
vissze...
az áro...

ARMAGEDON

LATVANYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

12 JÁTEKOS
 1 MEMÓRIABLOKK
 ANEM RÁNYÍTÓ MINDEN

✓ EBBEN A JÁTEKBAN
 KIAN ANI TESZT
 LEHET POZITÍV
 X MINDEN

35%

576 KONZOL

A...

A...

A...

A...

Ebben a hónapban igazán válogathatunk a focijátékok között. Itt van a már annyira várt Fifa 2000 és azok kedvéért, akik már kicsit unják a megszokott irányításokat, valami egészen újat kínál a This Is Football. Első látásra némileg nehézkesnek tűnhet a játék, ám ha kicsit jobban belemerülünk ebbe a focicsodába, sok érdekes és izgalmas újítást találunk.

A készítőik igencsak fanatikus foci-rajongók lehettek, ami az enyhén romantikus intrón is meglatalszik. Persze a játék címe is fellengzős, így érthető, hogyha Olaszországban megjelenik majd, minden második drukkernek könnybe lábad a szeme. Ez természetesen rólunk is elmondható, csak annyi különbséggel, hogy mi fájdalomunkban fakadunk majd sírva, amikor meglátjuk a menürendszert. Elég gyengéske a kivitelezése, ám tartalmilag úgy néz ki, eddig nem találtam semmi kivétnevlőt a dolgokban (csak a töltőgetések alatt az a botrányosan zavaró óraketyegés).

A QuickGame nagy hátránya, hogy nem lehet benne csapatot választani! Tetszik, nem tetszik, az angolokkal vagy a franciákkal kell lenyomnunk 90 percet. Persze elárulom, hogy kicsit később, amikor elérünk az opciókhoz lesz ott egy pont, ahol ezt is állíthatjuk. Bár szerintem ha valaki rögtön Quickgame-elni szeretne, az nem jut el soha az opciókig, így játsszon csak az angolokkal reggeltől estig!

Az Exhibition pont már némileg több lehetőséget kínál fel nekünk csapat ügyben. A világ minden kontinensén nekivághatunk a mérkő-

választhatjuk a Super Team-verziót, ahol szomorúan kell megtapasztalnunk, hogy csak akkor válik nyitottá ez az érdekes és foci-rajongóknak mindenképp csemegének számító bajnokság, ha a legnehezebb fokozaton ütjük agyon az ellenfeleket a világbajnokságban. Sajnálom! Am megéri végignyomni, mert igencsak nosztalgikus csapatokkal versengethetünk a későbbiekben.

Szinte majdnem ugyanez a helyzet a League pontnál, ahol az alapligákon kívül rengeteg extra csapatot agyonüthetünk, ha...megfelelő eredményeket sikerül felmutatnunk a többi bajnokságban. Az opciók elég részletesen és rendszerezetten vannak kidol-

egymás után összeszedni mindegyiket. Nem árulok el semmit, de ha minden kupa kivillan azon a képernyőn, valami nagyon látványos és szép élményben lehet része a halálra fáradt, zsidbadó kezű, kopott kontrolleres játékosoknak.

Elérkeztünk tehát a mérkőzéshez. Itt miután kiválasztottuk a csapatot, a szokásos beállítással kell megadnunk a stratégiát és taktikai elképzeléseinket. Jön a zavaró óraketyegés, és máris kezdhetjük a meccset. Ugye ti is látjátok! A stadion grafikája a legjobb, amit eddig focijátékban láttam. Minden aréna megszólalásig hasonlít az eredeti példányra, kivételt képeznek természetesen azok

van a legközelebb a labdához. Ezt kicsit jobban kifejténém: A Fifa-sorozatban ha egy támadó szalad a kapu felé és két védő áll vele szemben (egy fent, egy lent), akkor a gép a fenti játékost ítéli fontosabbnak, így őt irányíthatjuk. Mivel ilyen esetben igencsak reflexből kell mozdulnunk (uccsó ember lévén), mielőtt a képernyő reagálna, mi már váltottunk és becsúszunk (O, Le+X). Ezzel szemben itt, a gép a fenti játékost választja, ebből kifolyólag a beidegződött mozdulatok nem működnek, pontosabban azt foglyuk látni, hogy egyik védő hátrál, a másik (a mi védőnk) pedig tökéletesen ellentétes irányba mozdul és a felezővonal irányába csinál egy becsúszás-jellegű mozdulatot, ami mód felett komikus. Első olvasatra kicsit zavaros, de a Fifa-nemzedék jeles képviselői

EZT HÍVJUK FOCINAK!

THIS IS FOOTBALL

gozva, így nem kell róla különösebben semmit sem írni, mindenki tudja, hogy milyen standard minőségnek kell, hogy megfeleljen, talán ha egy dolgot kell kiemelnem, akkor a stadionok kiválasztását mindenképp megemlíteném. Jó. Nagyon jó! Mivel hamarosan elérkezünk magához a mérkőzéshez, nem akarom most elsorolni a játék grafikai paramétereit, de ha a Wembley-t választjátok ki, akkor tényleg úgy érzitek majd, mintha ott is játszanátok. Választható stadion pedig rengeteg van, így kedvetek

a márkanevek, melyekkel nem sikerült megegyezni, így kimaradtak a játékból. A szurkolók fel vannak osztva, ami annyit jelent, hogy nem, keverednek a zászlók a stadionon belül. Mindenkinek saját szektora van.

Egy apró negatívum száma a játékosok mozgása. Nincs igazán azzal semmi baj, a leléthűséget tekintve, sőt. Talán a játékosok sokkal realisztikusabban mo-

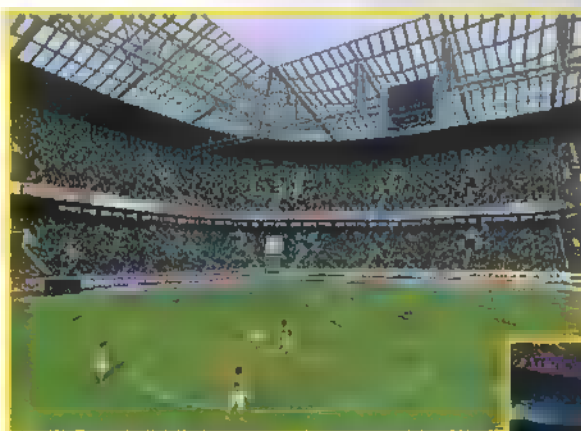
zognak. Mint a Fifa 2000-es "kollégák", ám ettől függetlenül le vannak lassulva. Ez szó szerint értendő. Nagyon nehéz egy gyors reflexszerű mozdulatot tenni velük. Védekezésnél pedig, kifejezetten zavaró, hogy mire becsúsznánk, már a támadó a reklámokon kívül ünnepli legújabb gólját. Egy másik apró, de zavaró hiba, az irányítás "megkavarása". Nem értem, hogy miért lehet

het egy megszokott szabványt felállítani ezekkel a játékokkal kapcsolatban. Az ember megszokja az egyik játékot, utána három napig tart átállni olyan színvonalon az újabb gombkiosztásra. Ráadásul még kicsit "butuskán" dönti el a gép, hogy épp melyik játékos

a saját bőrükön (kezükön) fogják tapasztalni a probléma mélységét.

Mindent összegezve azonban, csak pozitívumokat tudok mondani a játékról, ami azért is meglepő, mert alapjaiban más mint a többi fociprogram, mégis megvan a valóság-hű hangulata, ami miatt nehéz letenni. Próbáljátok ki, 25 perc múlva imádni fogjátok!

Adam



zésnek, természetesen a kontinensnek megfelelő csapatokkal. A legfontosabb nemzeti bajnokságok természetesen itt is ki vannak emelve, így az angol, német vagy olasz bajnokság legjavába is csöppenthetjük magunkat. A csapatok erőletét az az alig észrevehető vonalka jelöli a nevük mellett, bár erre nem érdemes igazán támaszkodni, mivel nem sokat számít. A leggyengébb csapattal is tudunk nyerni, csak a megfelelő módon kell irányítani a srácokat.

A bajnokság menüpontnál szintén az egész földkerekséget átfogó választékkal találkozhatunk. Még az óceániai bajnokságban is próbára tehetjük képességeinket, ám amire itt érdemes rámozdulni, az a Special Tournaments. Itt saját szabályokkal irányított bajnokságot "fabrikálhatunk" magunknak, vagy



szerint focizzátok körbe a fél világot!

Az utolsó említésre érdemes pont a főmenüből a Trophy Cabinet. Ez a legkeményebb, legfanatikusabb labda-hajhászoknak lett kitálatva. Ott virítanak-illetve virítanak- elérhető kupák, így nincs más dolgunk, mint



THIS IS FOOTBALL

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

18 JÁTEKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP (LEADER)

✓ SZÉP, HATVON KÖR
 × HÍGYT LASSÚ A
JÁTEKOSOK RÁNYÍTÁSA

85%

576 KONZOL

Aminap éppen a TV-ben lapozgattam a csatornákat, amikor az egyik zenei adón megakadt a szemem egy videó-klipen. Ez azért volt érdekes, mert a klip alapjául a GTA2 szolgált, ezért rögtön arra gondoltam, hogy nemskora megjelenik a játék is. Nem is tévedtem, pár hét múlva már meg is koparintottam. Betöltve a játékot rögtön egy meglepetés fogadott, mivel a GTA2 introja a fentebb említett videó-klippel szinte teljesen megegyezett, csak a zene volt más – igazság szerint magát az intrót használták fel a klipben. A GTA2 introja tehát egy tökéletes minőségű FMV videó, amely már sokat sejtett a játék javulásából, hisz az előző részben semmilyen bevezető animáció nem volt. Gondolom a GTA említések mindenki tudja, hogy egy első osztályú "bűnözős" játékról van szó, melyben bármi megengedett, ami a való életben törvénytelen – vagy már aljas dolog.

AMI VÁLTOZOTT ÉS AMI VÁLTOZATLAN MARADT

Talán mindenkit az újdonságok érdekelnék a legjobban, és ebben a tekintetben hatalmas az előrelépés a GTA előző részével szemben. A főmenüben semmi változás, csak a szokásos új játék kezdése, Options, állás-beállítás választható. Az első, ami megfogja az

egy kibékülhetünk, vagy magunkra horagíthatunk bárkit. A városok ugyanis három részre vannak osztva, mindegyik rész valamelyik bandához. Könnyen észre lehet venni, hogy melyik ember a civil és melyik a bandatag, velük vigyázzunk! Ha valamelyik maffiaszervezetnek szimpatikusak vagyunk, a kis csik a "+" jel felé fog töltődni, ha ellenszenvese, akkor viszont a "-" felé. A küldetések alapjában véve nem változtak sokat, persze rengeteg új elemmel és aprósággal kiegészültek. Van itt bankrablás, bérnyílókasság, különböző lopások és rablások, korrupt rendőr szívatás, drogkereskedés, sőt még bandaháború is – jól hangzik nem?! Most is minden pályáztatásához el kell érniünk egy pontszámot, ehhez azonban küldetéseket kell végrehajtani – mivel az egyszerű civil és rendőr gyilkolásából nem lehet megélni. Minden sikeres küldetésért egy szorzót kapunk, tehát ezentúl annyi pontot kapunk mindenért. Ezenkívül további újítás, hogy a pályák után bonusz pályákat kapunk, melyeken különböző, általában egyszerű feladatokat kell végrehajtani időre. Ezeknél nincsenek bandák sem. Amúgy rengeteg küldetés van a játékban, már az első pályán 22 számláltam meg. Szintén változat-

elnyerie a tetszésemet, az a rendkívül életszerű terep volt. Tényleg úgy éreztem, hogy egy korrupt, bűnözéssel teli városban járok – a környezet ugyanis nagyon valóságos. Például a bandák, akiknek a küldetéseket megoldhatjuk rivalizálnak egymással, és ha az egyikkel jobban vagyunk, akkor a másik meg akar ölni minket. Ebben az esetben nem célszerű annak a bandának a területére menni. Olyan is volt, hogy elloptam egy bandához tartozó autót (ilyenkor a vezetője ki akar nyírni), amit aztán átvittem egy

frankó igazi autók szerepeltek, még ha nem is név szerint. Most sajnos teljesen a programozók által kitalált járgányokat vezethetünk – nem szeretem az olyan autós játékokat, ahol nem igazi kocsik vannak. Zenék most is autóként változnak, és úgy szólnak, mintha az autórádiót hallgatnánk. Meg kell, hogy mondjam, egy-két szám egész jó lett. A grafika szebb és jobb, de ezt már az elején elmondtam. Sokat fejlesztettek a játszhatóságon, mivel az elrontott küldetéseket bármikor újakezdehetjük, és menthetünk is



embert a grafika nagyméretű fejlődéséből adódik. Sokkal kevésbé pixeles, mint az előző rész, ráadásul változatosabb a terep is. Az egyik pillanatban még egy felhőkarcolással zsúfolt metropolisz negyedeiben vagyunk, a másikban pedig egy külvárosi gyártelepen földutakkal. A másik jó dolog, hogy a játék sebessége – amely valljuk meg, az előző részben a PC verzióhoz képest elég gyenge volt – sokat fejlődött, végre nincs olyan érzésünk, hogy szaggat a játék. A legfontosabb változás a játék felépítésében történt. Az előző résznél ugye sorba jöttek a küldetések, melyeket vagy megoldottunk, vagy nem. Most a küldetések megválogatása sokkal öltetesebbre és életszerűbbre sikerült. Minden városban három banda, vagy ha úgy tetszik maffia van – ezeket láthatjuk a bal felső sarokban. Ha valamelyik bandának megoldunk egy küldetést, akkor annak elnyerjük a tetszését. Viszont ezek a bandák rivalizálnak egymással, így előfordulhat, hogy csak akkor kapunk munkát, ha az ellenséges bandából kinyirunk néhány embert –

lan a jó öreg Kill Frenzy felirat megjelenése – zöld ikonok és rejtett járművek útján lehet őket felvenni. Ilyenkor megadott idő alatt valamilyen eszközzel (jármű, fegyver) kell embereket, kocsikat ölni, rombolni és ha sikerrel járunk kapunk életet. Ha már a fegyvereknél tartottunk megemlíteném, hogy arzenálunk jelentős mértékben kibővült. Az öklünkön és a jó öreg régi fegyvereken kívül (pisztoly, UZI, lángszóró, rakétavető), felbukkant Molotov-koktél, elektromos sokkoló, hangtompított pisztoly, shotgun, duplo pisztoly és még sorolhatnám. Sőt a különböző üzletekben, amelyekbe bevihetjük a lopott járműveket most már nem csak átfesthetjük a kocsit, hanem fegyvereket is szerelhetünk rá. Van itt gép-fegyver, akna, alaj (megcsúsznak rajta a üldözők), és időzített bomba is (ez utóbira vigyázzunk, ha aktiváljuk, néhány másodperc múlva a autó felrobban). Persze ez rengeteg pénzbe, azaz pontba fog kerülni, és csak néhány rázósabb küldetésnél érdemes beszereltetni a kocsinkba. Amiről azonban a GTA2 nagyon-nagyon

másik körzetbe, ahol mindenki rám támadt. Ráadásul a utcán is virágzik a bűnözés. Autó- és zsebtolvajok hemzsegnak a terepen, akik nem kímélnek minket és a civileket sem – a autótolvajoknak zöld, a zsebtolvajoknak piros színe van. Érdekes, hogy ha egy maffia tagtól lopjuk el a pénztárcát, akkor a áldozat azonnal kinyírja a tolvajt – én is ezt szoktam csinálni, mivel értékes pontoktól szabadít meg minket. Természetesen rendőrök is akadnak bőven. A megszokotti sima autós rendőrökön kívül gyalogos járőrök is vannak, és ha elöttük lopunk, akkor egyből üldözni kezdenek minket – szokás szerint felül láthatjuk, hogy mennyire vagyunk közelebb. Érdekes, ha zsaru van a közelbe, akkor nem támadnak rák az ellenséges bandák. Amúgy ha egyes szinten keresnek minket, húzzuk meg magunkat egy eldugottabb városrészben, mivel a bűncselekményünk idő után elévül – de ez csak egyes szintű körözésnél érvényes. Marha jó, hogy ha egy bandának mi vagyunk a kedvencei, akkor megvédnek a tagok a rák támadó rendőröktől. Egyébként a zsaruk is sokkal életszerűbbek. Egyszer például zsákmányoltam egy tankot és elkezdtem pusztítani vele. Először még csak járőrök üldöztek, aztán kommandós egységek, utána páncélozott speciális rendőri alakulatok, végül a hadsereget és tankokat, katonákat vettek be ellenem – egy ilyen tankokból álló kordonon akadtam meg.

ÖSSZEGZÉS

A GTA2 tehát a nagyon jó újdonságoknak köszönhetően nagyon jóra sikerült, persze akadnak hibái. Például az előző részben

menet közben. Az is jó dolog, hogy végre energiánk a van (jobb felső sarok a kis szívecske), így nem halunk meg egy pisztolygolyótól, mint az előző részben. Ennek ellenére szerintem egy-két küldetést szinte irreálisan nehéz megcsinálni. Ettől függetlenül azonban a nagyon jó környezetnek és ötletes küldetéseknek köszönhetően szerintem a GTA2 a egyik legjobb bűnözős játék.

Veros Miki



GTA 2

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

1 JÁTEKOS
1 MEMÓRIARESZT
ANALÓG RÁNYÍTÓ KONTROLLER

✓ RENDKÍVÜL ÉLETSZERŰ TEREPEK ÉS
KÖRNYEZET. NAGYON JÓ ÚJDONSÁGOK
× A KÜLDETÉSEK NEM NAGYON
KÖRÖZÉS KÁR, HÍVOT NEM HÍVOT
HÍVOT TARTAL

89%

Fifa 2000. Ez volt az a cím, melyet talán a legjobban vártam idén ősszel. Pontosan azért, mert a '99 nagyon jól sikerült és ebben az esetben tényleg garancia volt ■ név, tényleg meg sem fordult a fejemben, hogy bármilyen negatív tulajdonságot találjak a játékban. Ez ■ hozzáállás persze erősen szubjektív, de a legnagyobb nyugalommal jelenthetem ki: tényleg nincs hiba a játékban. Amilyen baljós előjelek készítettek elő a programot, annyira jó és színvonalas focijátékot sikerült az EA SPORTS-nak összerakni.

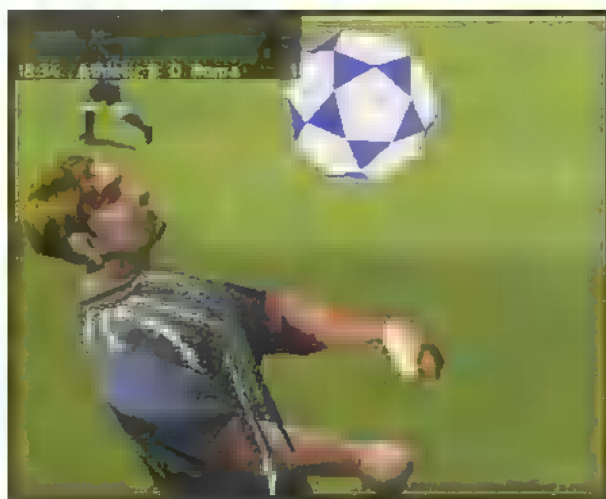
Megszokott, mondhatni tradíciónak számít, hogy ■ popzene legjava szerepel ■ játék hanganyagában, így szinte teljesen természetes volt, hogy Robbie Williams és az Apollo 440 nyomja a játék nagy részében a muzsikát. A lényeg a jövő évezredbe való átlépés, visszatekintve az elmúlt század nagy játékosaira és csapataira. Az intróból tökéletesen kiderül, hogy erről van szó. Nem is kell sokat magyarázkodni, amikor ■ fekete-fehér csapat hírtelen egy szanaszét világított stadionban találja magát, vakuvillóságok közepette, azonnal átjön a dolog hangulata.

BEÁLLÍTÁSOK, HAVIDALÁS

Magáról ■ navigálásról talán annyit érdemes elárulni, hogy ■ Fifa-sorozatban megszokott "kissé fura, de hamar megszokható" típusról van szó. Egy kis gyakorlattal pillanatok alatt eligazodik az ember, ráadásul a háromszög megnyomásával szinte azonnal előugrik a HELP TEXT, így a bennbakkis is fel vannak karolva. Miután megnéztük az intrót párszor, nekikezdhettünk a menüpontok tanulmányozásához. Ami talán a legfontosabb, hogy rögtön ■ kezdésnél állítsuk be az opciókat, mert ha elkezdjük a mérkőzést, lesz egy pár dolog, amit nem lehet belőni az ott megtalálható menüben. Egészen pontosan a játék időtartamáról beszélünk, a nyelvezetről, az időjárásról és a hasonló "külső", de fontos dolgokról. Az opcióknál 4 fő csoportot alakítottak ki a készítők, ezzel is megkímélve mindenkit a folytonos keresgéléstől. A MATCH pontban a fent említett paramétereket állíthatjuk be, plusz ■ nyelvet, a cserék számát, az időjárást... egyszerűen a mérkőzéssel közvetlenül kapcsolatban álló dolgokat. A következő "alosztály" az opciókban a GAMEPLAY. Itt a nehézséget, sebességet, szabályokat és minden egyéb nehezítő-dolgot tudunk megadni. Ennél a pontnál érdemes megjegyezni, hogy a játék sokkal-sokkal nehezebb, mint bármely eddig megjelent elődje. Míg a '99-et már World Class fokozaton is eljátszogatam jó 50%-os eredményekkel, itt agyon gyaláznak ■ Professional fokozatos mérkőzések. Persze a nehezebb mérkőzések, csak pozitívan hatnak mindenkire és nem jelentik azt, hogy a kezdőknek nem terem babér. Sőt, ellenkezőleg! Van egy remek kezdő fokozat, így lassan el lehet sajátítani ■ irányítás fontosabb elemeit. Szóval profi fokozaton nehéz a játék, így májör srácok készüljétek fel, hogy elkel a gyakorlás, vagy különben dél-dakota harmadosztályú klubcsapata is szanaszét gyaláz mindenkit.

A Visual mód a következő opció, ahol (mondanom sem kell), a látványt állíthatjátok be, teljesen kicsontozva. Végül az Audio marad, amely természetesen a hangok arányait változtatja meg, elég rendesen.

Gyakorlottabb játékosoknak már most feltűnik, hogy nincs stadion-menüpont. Egyszerűen ■ lehet kiválasztani a mérkőzés helyszínét a játékban. De, vajon ez baj? Nem. Egyszerűen arról van szó, hogy minden csapatnak megvan a saját stadionja, különösen akkor, ha a gárda igencsak ismert. Ha viszont egy ismeretlen csapatot választunk, akkor a gép a nemzetiségtől



függően fogja meghatározni a helyszínt, de ha minden körül szakad, akkor egyszerűen egy alapstadiont "változtat" át a megfelelő hátterekkel, a csapat nemzetiségének megfelelően "kiszínevez".

A TRAFIK

Elhagyva az opciókat nekiláthatunk a csapat összerakásának. Ezt a TEAM MANAGEMENT pontban tehetjük meg. Ez ■ megszokott rendszerben találja a formációt, ■ taktikát, ■ pontrúgókat és minden egyéb taktikai megoldást. Ha valakinek ■ még nem elég, akkor bizony üzletelhet is a CUSTOMISE pontban. Adhat-vehet és építhet játékosokat, ami nem újdonság, ám ebben a játékban van egy új dolog, ami egészen más dimenzióba helyezi ezt a menüpontot. Ez névlegesen a Classic-csapatok csoportja. Az előző játékokban csak akkor lehetett ezekkel a csapatokkal játszani, ha sikerült megnyerni valamelyik bajnokságot, vagy végigverni a világ összes csapatát. Ráadásul még ■ is minden Fifa-ban volt ■ elérhető. A készítők

úgy érezték, hogy méltó ünneplése az ezredfordulónak, hogy választhatóvá teszik alaphoz a klasszikus csapatokat. Különösen szívet melengető látvány, az Aranycsapat 1954-ből, Puskás Ocsival az élen. Őket is lehet választani, ám

mellettük még itt van szinte az összes nagy foci-történelmi válogatott, vagy klubcsapat. Szóval, visszatérve ■ csapatkészítéshez, nem kis dolog egy csapatban látni Puskás Ocsit, Pelét és Maradónát. Mivel ezt is meg lehet tenni, így gyakorlatilag kimeríthetetlen a csapatok variációinak lehetősége. Ajánlom, hogy használatot ki! Csapatok szem-

jük magunkat, ami több mint érdekes. Egyszerűen itt sem találni semmi kivétlivel a játékban.

HA UTOLÉGI KÖNYÖKÖNK A MÉRKŐZÉS ELŐTT

A gyakorlás, még a legprofibb labdakergetőnek is jól jöhet, mivel némileg más az irányítás és mérkőzés közben kifejezetten kínos próbálgatni a lövéseket. A



FIFA 2000



pontjából a klasszikus válogatottak mellett szinte minden élő focigárdát megtalálunk a játékban (feltéve természetesen, hogy ■ gárda ■ nemzetközi színvonalon is megállja ■ helyét). Még az USA nemzeti bajnokságában is próbára tehet-

megszokott felbontásban gyakorolhatjuk a támadásokat, ■ védekezt, ■ pontrúgásokat és akár ■ kapussal való védést is. Mindegyiknek megvan ■ maga előnye, kivéve a tizenegyeseket, mert azoknál még nem sikerült a tudást az

eredményrel összekapcsolni. Ott aztán tényleg csak a szerencse számít. Ettől függetlenül mindenképp vizsgáljátok meg a gyakorló-pályát is. Azt még érdemes elmondani, hogy a stadion-rendszernek megfelelően, itt is ■ gép "rakja össze" a hátteret, így kifejezetten látványos gyakorló-pályák vannak, különösen Olaszországban. Ha ■ gyakorlással is megvagyunk és minden játékosunk a legjobb

5716
POM201



sci



576
POLYGRAM

Fox, Fox and X-Files their logos are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.



KÖB-X

22

GRAN TURISMO 2 AUTÓLISTA 1. RÉSZ

Gyártó	Autó	Típus	Évjárat	Gyártó	Autó	Típus	Évjárat	Gyártó	Autó	Típus	Évjárat
1	TOYOTA	STARLET	96	108	NISSAN	180SX	95	215	HONDA	NSX	92
2	TOYOTA	COROLLA LEVIN	96	109	NISSAN	180SX	96	216	HONDA	NSX	97
3	TOYOTA	SPRINTER TRUENO	96	110	NISSAN	180SX	96	217	HONDA	NSX	97
4	TOYOTA	CORONA EXIV	96	111	NISSAN	PULSAR	91	218	HONDA	NSX	97
5	TOYOTA	CELICA	95	112	NISSAN	SKYLINE(4door)	97	219	HONDA	PRELUDE	91
6	TOYOTA	CELICA	95	113	NISSAN	STAGEA	97	220	HONDA	PRELUDE	91
7	TOYOTA	MARK II	92	114	NISSAN	STAGEA	97	221	HONDA	PRELUDE	96
8	TOYOTA	MARK II	92	115	NISSAN	STAGEA	98	222	HONDA	PRELUDE	98
9	TOYOTA	CHASER	96	116	NISSAN	STAGEA	98	223	HONDA	PRELUDE	98
10	TOYOTA	CHASER	96	117	NISSAN	SILVIA	98	224	HONDA	PRELUDE	96
11	TOYOTA	SOARER	95	118	NISSAN	PRIMERA	98	225	HONDA	INTEGRA	95
12	TOYOTA	SOARER	96	119	NISSAN	PRIMERA WAGON	98	226	HONDA	INTEGRA	95
13	TOYOTA	SOARER	96	120	NISSAN	PULSAR SERIER	97	227	HONDA	CIVIC	96
14	TOYOTA	Lexus	96	121	NISSAN	PULSAR SERIER	97	228	HONDA	CIVIC	95
15	TOYOTA	MR2	96	122	NISSAN	SKYLINE	98	229	HONDA	CIVIC	97
16	TOYOTA	MR2	96	123	NISSAN	SKYLINE	99	230	HONDA	CR-X Del Sol	92
17	TOYOTA	SUPRA	95	124	NISSAN	SKYLINE	99	231	HONDA	CR-X Del Sol	92
18	TOYOTA	SUPRA	95	125	NISSAN	R390 GTT	97	232	HONDA	CR-X Del Sol	95
19	TOYOTA	SUPRA	96	126	NISSAN	R390 GTT	97	233	HONDA	CR-X Del Sol	95
20	TOYOTA	SUPRA	96	127	NISSAN	R390 GTT	98	234	HONDA	CIVIC	93
21	TOYOTA	SUPRA	89	128	NISSAN	R390 GTT	98	235	HONDA	CIVIC	93
22	TOYOTA	SUPRA	91	129	NISSAN	SILVIA	99	236	HONDA	CR-X	91
23	TOYOTA	COROLLA LEVIN	85	130	NISSAN	SILVIA	99	237	HONDA	ACCORD	96
24	TOYOTA	COROLLA LEVIN	85	131	NISSAN	SILVIA	99	238	HONDA	ACCORD	96
25	TOYOTA	SPRINTER TRUENO	85	132	NISSAN	SILVIA	99	239	HONDA	INTEGRA	98
26	TOYOTA	SPRINTER TRUENO	85	133	NISSAN	SUNNY	98	240	HONDA	INTEGRA	98
27	TOYOTA	ARISTO	91	134	NISSAN	Fairlady Z	98	241	HONDA	CIVIC	98
28	TOYOTA	ARISTO	97	135	NISSAN	Fairlady Z	98	242	HONDA	CIVIC	98
29	TOYOTA	ARISTO	97	136	NISSAN	Fairlady Z	98	243	HONDA	CIVIC	98
30	TOYOTA	Lexus	97	137	NISSAN	Fairlady Z	98	244	HONDA	ACCORD	97
31	TOYOTA	STARLET	98	138	NISSAN	SKYLINE	71	245	HONDA	ACCORD	97
32	TOYOTA	MR2	98	139	NISSAN	SKYLINE	84	246	HONDA	ACCORD	98
33	TOYOTA	MR2	98	140	NISSAN	SKYLINE	87	247	HONDA	ACCORD	98
34	TOYOTA	SUPRA	97	141	NISSAN	Fairlady 240Z	71	248	HONDA	LOGO	98
35	TOYOTA	SUPRA	97	142	NISSAN	MARCH	89	249	HONDA	UFE	97
36	TOYOTA	CELICA	97	143	NISSAN	MARCH	97	250	HONDA	UFE	98
37	TOYOTA	CELICA	99	144	NISSAN	CUBE	97	251	HONDA	Z	98
38	TOYOTA	CELICA	99	145	NISSAN	NISMO 400R	97	252	HONDA	BEAT	91
39	TOYOTA	CELICA	99	146	NISSAN	NISMO GT-R LM	97	253	HONDA	BEAT	92
40	TOYOTA	XYR	99	147	NISSAN	NISMO GT-R LM	97	254	HONDA	BEAT	94
41	TOYOTA	Prus	97	148	NISSAN	NISMO GT-R LM	97	255	HONDA	S2000	99
42	TOYOTA	CALDINA	97	149	NISSAN	SLEIGHTY	97	256	HONDA	ACCORD	95
43	TOYOTA	COROLLA LEVIN	98	150	NISSAN	GT-R	97	257	HONDA	NSX-R	99
44	TOYOTA	SPRINTER TRUENO	98	151	NISSAN	Stagea	97	258	HONDA	MOBILT NSX	99
45	TOYOTA	STARLET	87	152	NISSAN	Nismo 270R	97	259	HONDA	RAYBRIG NSX	99
46	TOYOTA	STARLET	82	153	NISSAN	Nismo 400R	97	260	HONDA	TAKATA NSX	99
47	TOYOTA	MR2	86	154	NISSAN PRINCE	Skyline 280	97	261	HONDA	Castrol MUGEN NSX	99
48	TOYOTA	MR SPIDER	96	155	NISSAN	ZEXEL SKYLINE	97	262	MUGEN	MUGEN Civic	99
49	TOYOTA	CELICA XX	83	156	NISSAN	KURE R33	97	263	MUGEN	MUGEN Civic-FERIO	99
50	TOYOTA	CELICA	88	157	NISSAN	NISSAN 300ZX-GTS	97	264	MUGEN	MUGEN INTEGRA	99
51	TOYOTA	CELICA	91	158	NISSAN	PENNZOIL NISMO GT-R	99	265	MUGEN	MUGEN Prelude	99
52	TOYOTA	CELICA	91	159	NISSAN	ARTIA ZEXEL SKYLINE	99	266	MUGEN	MUGEN ACCORD	99
53	TOYOTA	CELICA	91	160	NISSAN	CALSONIC SKYLINE	99	267	MUGEN	MUGEN ACCORD WAGON	99
54	TOYOTA	TOYOTA 2000GT	67	161	NISSAN	UNISIA JECS SKYLINE	99	268	MUGEN	MUGEN CR-X del Sol	99
55	TOYOTA	MR-S	97	162	NISSAN	ZAHAVI ARTA SILVIA	99	269	MUGEN	MUGEN BEAT	99
56	TOYOTA	MR-S	97	163	NISSAN	DAISHI SILVIA	99	270	MUGEN	MUGEN CR-X PRO2	99
57	TOYOTA	ALTEZZA	98	164	NISSAN	SKYLINE(R32-S)	99	271	MUGEN	MUGEN S2000	99
58	TOYOTA	ALTEZZA	98	165	NISSAN	SKYLINE(R33)	99	272	MUGEN	Castrol MUGEN ACCORD	99
59	TOYOTA	ALTEZZA	98	166	NISSAN	SKYLINE(R34)	99	273	MUGEN	Castrol MUGEN NSX	99
60	TOYOTA	Lexus	99	167	NISSAN	LANCER	99	274	Spoon	INTEGRA	99
61	TOYOTA	VITZ	99	168	HKS	DRAG	99	275	Spoon	CIVIC	99
62	TOYOTA	COROLLA	97	169	HKS	R33 DRAG GT-R	99	276	Spoon	S2000	99
63	TOYOTA	COROLLA	96	170	NISSAN	GTO	92	277	MAZDA	EUNOS COSMO	94
64	TOYOTA	GT-ONE	98	171	NISSAN	GTO	92	278	MAZDA	EUNOS COSMO	94
65	TOYOTA	GT-ONE	99	172	NISSAN	GTO	95	279	MAZDA	LANIS	93
66	TOYOTA	GT-ONE	99	173	NISSAN	GTO	95	280	MAZDA	EUNOS ROADSTER	89
67	TOYOTA	Castrol SUPRA	99	174	NISSAN	GTO	95	281	MAZDA	EUNOS ROADSTER	90
68	TOYOTA	Castrol Tom's SUPRA	99	175	NISSAN	GTO	97	282	MAZDA	EUNOS ROADSTER	92
69	TOYOTA	DENSO SARD SUPRA	99	176	NISSAN	GTO	97	283	MAZDA	EUNOS ROADSTER	93
70	TOYOTA	cdma one CERUMO SUPRA	99	177	NISSAN	GALANT	96	284	MAZDA	EUNOS ROADSTER	93
71	TOYOTA	WEDS SPORT CELICA	99	178	NISSAN	GALANT	96	285	MAZDA	EUNOS ROADSTER	93
72	TOYOTA	MOMO CORSE APEX MR2	99	179	NISSAN	ECUPSE	97	286	MAZDA	ENFINI RX-7	91
73	TOYOTA	BP APEX KRAFT TORUENO	99	180	NISSAN	FTO	94	287	MAZDA	ENFINI RX-7	96
74	TRD	TRD 2000GT	99	181	NISSAN	FTO	94	288	MAZDA	ENFINI RX-7	96
75	TRD	CHASER	99	182	NISSAN	FTO	97	289	MAZDA	ENFINI RX-7	96
76	TRD	TRD3000GT	99	183	NISSAN	FTO	97	290	MAZDA	SAVANNA RX-7	90
77	Tam's	Angel TQ1	99	184	NISSAN	FTO	97	291	MAZDA	SAVANNA RX-7	90
78	Tam's	TOZO	99	185	NISSAN	LANCER	95	292	MAZDA	DEMO	97
79	Tam's	T111	99	186	NISSAN	LANCER	96	293	MAZDA	DEMO	97
80	Tam's	SUPRA	99	187	NISSAN	LANCER	96	294	MAZDA	DEMO	97
81	NISSAN	Fairlady Z	94	188	NISSAN	LANCER	92	295	MAZDA	RX-7	97
82	NISSAN	Fairlady Z	94	189	NISSAN	GTO	99	296	MAZDA	RX-7	97
83	NISSAN	Fairlady Z	94	190	NISSAN	GTO	99	297	MAZDA	RX-7	97
84	NISSAN	Fairlady Z	94	191	NISSAN	GTO	99	298	MAZDA	RX-7	97
85	NISSAN	SKYLINE	89	192	NISSAN	LEGNUM	97	299	MAZDA	RX-7	98
86	NISSAN	SKYLINE	91	193	NISSAN	LEGNUM	97	300	MAZDA	RX-7	98
87	NISSAN	SKYLINE	93	194	NISSAN	LEGNUM	98	301	MAZDA	RX-7	98
88	NISSAN	SKYLINE	94	195	NISSAN	LEGNUM	98	302	MAZDA	ROADSTER	98
89	NISSAN	SKYLINE	90	196	NISSAN	LEGNUM	98	303	MAZDA	ROADSTER	98
90	NISSAN	SKYLINE	91	197	NISSAN	GALANT	98	304	MAZDA	ROADSTER	98
91	NISSAN	SKYLINE	91	198	NISSAN	GALANT	98	305	MAZDA	DEMO	98
92	NISSAN	SKYLINE	91	199	NISSAN	GALANT	98	306	MAZDA	DEMO	99
93	NISSAN	SKYLINE	96	200	NISSAN	LANCER	94	307	MAZDA	SAVANNA RX-7	83
94	NISSAN	SKYLINE	95	201	NISSAN	LANCER	98	308	MAZDA	INTERPLAY Adoor Sedan	89
95	NISSAN	SKYLINE	95	202	NISSAN	LANCER	98	309	MAZDA	FAMILIA	92
96	NISSAN	SKYLINE	97	203	NISSAN	LANCER	98	310	MAZDA	GT-R(BG)	92
97	NISSAN	SKYLINE	97	204	NISSAN	LANCER	99	311	MAZDA	GT-R(BG)	92
98	NISSAN	SILVIA	96	205	NISSAN	LANCER	99	312	MAZDA	5-Wagon Sport 20	99
99	NISSAN	SILVIA	96	206	NISSAN	MURAGE	97	313	MAZDA	CABRIOLET(FC)	90
100	NISSAN	SILVIA	95	207	NISSAN	MURAGE	98	314	MAZDA	AZ-1	91
101	NISSAN	SILVIA	95	208	NISSAN	MURAGE	97	315	MAZDA	GT-C	99
102	NISSAN	SILVIA	91	209	NISSAN	PAJERO MINI	97	316	MazdaSpeed	FD ENFINI RX-7	96
103	NISSAN	SILVIA	91	210	NISSAN	PAJERO MINI	98	317	MazdaSpeed	AZ-1	91
104	NISSAN	SILVIA	88	211	NISSAN	MINICA	90	318	MazdaSpeed	DEMO	97
105	NISSAN	SILVIA	88	212	NISSAN	MINICA	98	319	MazdaSpeed	Roadster	98
106	NISSAN	PRIMERA	90	213	NISSAN	TENON TORAMPO FTO	99	320	MazdaSpeed	Roadster	98
107	NISSAN	PRIMERA	95	214	HONDA	NSX	90	321	MazdaSpeed	Roadster	99

FINAL FANTASY VIII TITKOK TITKOS KÁRTYÁK

A múlt alkalommal sajnos nem maradt hely a 8-as, 9-es és 10-es szintű kártyák megtalálási helyének leírására, ezért ezt szerelem most pótolni. Az említett kártyákból ugyebár az egész játék során csak egyetlen egy darabot lehet szerezni. Lássuk tehát sorrendben, hogy az említett kártyákhoz miként lehet hozzájutni. Lesz néhány kártya, amit speciális úton kell elnyerni (Kártya Klub, Kártya Királynő), ezekről lentebb teszünk említést.

Chubby Chocobo: Balamb Gardenben a könyvtár előtt üldögel egy ember, tőle nyerhetjük el, de csak akkor, ha megcsináljuk a Kártya Királynő kalandját (lásd lentebb).

Angelo: Watts-tól nyerhetjük el a vonaton, vagy pedig a fehér SeeD-k hajóján.

Gilgamesh: A Kártya Klub Királyánál van (lásd. lentebb).

MiniMog: Balamb Garden-ben fülkázol egy gyerek körbe-körbe, tőle nyerhetjük el.

Chicoba: Némezzék meg az előző számunkat.

Quezacotl: FH-ban van, a polgármester feleségénél Flo-nál.

Shiva: Timber-ben az újságírók szerkesztőségében az egyik papírhalmából felvehetünk egy "Girl Next Door" nevű magazint. Ezt a hármas CD-n a fehér SeeD-k hajóján adjuk oda Zone-nak, és halából megkapjuk a Shiva kártyáját.

Irfit: Miután elvertük megkapjuk.

Siren: Dallet-ben a kocsmában, egészen pontosan a második emeleten nyerhetjük el attól az embertől, aki a biliárdasztal mellett álldogál.

Sacred és Minotaur: Ha elvertük őket mindkettőt megkapjuk.

Carbuncle: Kártya Klub-nál van.

Diablos: Amennyiben elvertük ajándékba kapjuk.

Leviathan: Kártya Klub-nál egészen pontosan Joker-nél van.

Odin: Odin legyőzése után a miénk lesz a kártya is.

Pandemona: A második CD-n miután felszabadítottuk Balamb várost, a szálloda tulajdonosától nyerhetjük el.

Cerberus: Ha elvertük megkapjuk.

Alexanders: A Hold Bázison Piet-től nyerhetjük el.

Phoenix: Esthar-ban van az elnöki épületben az egyik embertől nyerhetjük el (Kártya Királynő kaland).

Bahamut: Ha elvertük megkapjuk.

Doomtrain: Timber-i kocsmá tulajdonosától nyerhetjük el (Kártya Királynő).

Eden: Az Ultima Weapon elintézése után megkapjuk.

MOST JÖVŐENK A PLAYER KÁRTYÁK.

Ward: Dr.Odine-nél van, mikor Rinoa mellett álldogál, akkor érdemes elnyerni tőle.

Kiros: Delling City-ben a fegyverbolt előtt álldogál egy fekete ruhás fickó, tőle nyerhetjük el (Kártya Királynő).

Laguna: A Hold Bázison Ellone-től nyerhetjük el.

Selphie: Trabia Garden romjainál egészen pontosan a szökőkútánál üldögel egy csajszi, tőle lehet elnyerni.

Quistis: Balamb Garden-ben a kávézóban üldögel két ember (az asztaloknál). Kártyázzunk a hátsóval, nála található.

Irvine: FH-ban a Flo-nál van (Kártya Királynő).

Zell: Balamb városban Zell anyjától nyerhetjük el, de csak akkor, ha Zell a csapatban van.

Rinoa: Rinoa apjától nyerhetjük el Delling-ben. Ehhez a következőket kell tenni: először veszítsük el az Irfit kártyát, mivel General Caraway csak akkor hajlandó Rinoa kártyájával játszani, ha nekiadjuk Irfitet. Ha ez megtörtént elnyerhetjük Rinoát. Amúgy az Irfitet FH-ban Martine-től nyerhetjük vissza.

Edea: A hármas CD-n magánál Edeánál van, elég nehéz lesz elnyerni – ha Direct-es szabály, akkor talán könnyebb.

Seifer: Cid-nél van az egyes CD-n, miután megkaptuk Diablos-t menjünk vissza Cid irodájába és nyerjük el tőle.

Squall: Esthar-ban Lagunától szerezhetjük meg.

KÁRTYA KLUB

A Kártya Klub-tól – mint azt gondolom látjátok – nagyon jó kis kártyákat nyerhetünk el. A második CD-n, miután Garden már tud repülni, akkor csinálhatjuk meg ezt. Menjünk Balamb-ba a bejáratához. Itt összefutunk egy Jack nevű úrgévell, ő a Kártya Klub első tagja. Ver-

jük el majd menjünk a parkoló elé. Itt néha szokott mászkálni egy fickó (Club), akit szintén verjünk el könyvében. A következő szinten a bejáratnál lesz, két csaj (Diamond), akiket a Négyzettel szólítsunk meg. Ha velük is végeztünk, liftezzünk a második emeletre. Itt két ember álldogál, az egyiket (Spade) győzzünk le, majd szerintem ideje lesz állást menteni. Keressük meg Xu-t és verjük el – ha kell többször is jötszunk vele, mivel nála van a Carbuncle kártya! Amennyiben ezzel is megvagyunk, menjünk vissza a szobánkba és küldjük el a többieket. Menjünk az orvosi rendelőbe és szólítsuk meg a dokit a Négyzettel. Ő csodálkozik, hogy elvertük a Kártya Klub tagjait – a Király hallatáról nem akar mondani semmit. Menjünk vissza a szobánkba, mentsünk majd aludjunk – ha kell többször is. Éjszaka megjelenik a Király, akitől elnyerhetjük a Gilgamesh kártyát. A Kártya Klub-nak van még egy tagja, Joker, őt a Traning központban találjuk a stég-szerű deszkán. Véletlenszerűen szokott itt felbukkanni – jarkáljunk ki-be, amíg meg nem jelenik. Ha megvan kártyázzunk vele, mivel nála van a Leviathan kártya.

KÁRTYA KIRÁLYNŐ

A Kártya Királynővel még a játék legelején találkozunk Balamb városban. Az ő segítségével, olyan kártyákat szerezhetünk meg, amit más módon lehetetlen lenne. Mivel rengeleg helyet be kell járni ehhez, ezért az alábbiakat a 3-as CD-n miután megvan a Ragnarok, lehet és érdemes megcsinálni. Arra készülünk fel, hogy a Királynő irányítja a világon a szabályokat, és ő maga a saját szabályai szerint játszik, és bizony később nem lesz könnyű elverni. A Királynőnél nehezeze lehetünk vagy az Open bevezetésével könnyíthetünk a szabályokon 30 ezer gil kifizetésével, valamint ha egy városban megváltoztatja a csereszabályt (One, Diff, All, Direct), akkor abban a városban ez lesz a szabály – ez néha nagyon hasznos lehet.

Akkor essünk neki a konkrét dolgoknak. A Királynő csak akkor hajlandó átmenni egy másik városba, ha ELVESZTÜNK vagy ha ELNYERÜNK tőle egy 8-as vagy annál nagyobb szintű kártyát. Mivel nála nincs 8-asnál nagyobb szintű kártya, kezdetben veszíteni kell, aztán ha átment egy másik városba nyerjük a kártyát vissza. A dolog akkor lesz érdekes, amikor Dallet-be megy. Az, hogy melyik városba indul véletlenszerű, tehát ha esetleg nem abba a városba utazik, ahova szeretnénk Resetelni (Start>Select-a négy felső gomb). Dallet-ben ha simán megszólítjuk a meglévő három opción kívül – ezeket lehet tőle kérdezni – megjelenik egy negyedik is, ezt válasszuk. Ebben az festőművész apjáról kérdezhetjük, aki kártyákat festet és itt él Dallet-ben. A királynő elmondja, hogy szüksége van valamilyen speciális kártyára, hogy az apja festeni tudjon egy új kártyát – először a MiniMog-ot kéri. Ezt adjuk neki oda (tehát veszítsük el), az, hogy hol adjuk oda teljesen mindegy, nem muszáj Dallet-ben. Amennyiben egy másik városban kopja meg, akkor nem biztos, hogy visszatér Dallet városba, ezért érdemes Dallet-be odaadni a kért kártyát. Ha Dallet-ben adjuk oda neki megköszöni, de nem mond semmit. Ha másik városban veszítjük el a kért kártyát, Dallet-ben kérdezzük az apjáról, ekkor elmondja, hogy lefestett egy új kártyát, amit Delling-ben találunk (Kiros). Összesen öt kártyát kell majd neki odaadni (de csak akkor, ha ő kéri Dallet-ben), amiért öt újat szerezhetünk. Ime ezeket fogja kérni, zárójelben pedig azok, amik megnyílnak, mint új kártyák: MiniMog (Kiros), Sacred (Irvine), Chicoba (Chubby Chocobo), Alexander (Doomtrain), Doomtrain (Phoenix). Próbáljuk úgy alakítani, hogy sokszor térjen vissza Dallet-be, de vigyázzunk, nehogy túl sok kártyát nyerjen el tőlünk, mert nem fogjuk tudni visszanyerni! Amennyiben nem Dallet-ben adjuk neki oda azt a kártyát amit kért, várjuk meg, amíg vissza tér oda, és kérdezzük az apjáról, és csak azután menjünk felvenni az új kártyát – ezért is érdemes rögtön Dallet-ben nekiadni azt, amit kért. Amúgy a fenti említett kártyákat nem a Királynőtől, hanem annak a fiától lehet visszanyerni, ő a festő házában üldögel. Vigyázzunk, nehogy túl sok kártyát veszítsünk ellene, nem lesz könnyű dolgunk, az biztos! Most pedig lássuk a helyeket, ahova a Királynő mehet, illetve menni fog: Balamb, Dallet-ben a kocsmá, egészen pontosan a biliárd szoba, Delling (Galbadia) a szállodában, FH-ban a mentőhely mellett, Winhill (Centra), a szállodában, Estharban az autókölcsönzőnél, Estharban a kilátó állomáson, ilyenkor nem mond pontos helyet, és végül a Shumi faluban szintén a hotelben.

Ha megvannak a kártyák és végigkísértük őt a világon, akkor a 4-es CD-n felvehetjük őt a Ragnarok-ra. Esthar-

tól délre találjuk majd meg. Egyébként a Kártya Klub is a Ragnarokon lesz, ha elvertük őket.

PUPU

Maradt azonban még egy 5-ös szintű Monster kártya, amit sehonnán sem lehet megszerezni, csak is magától PUPU-tól. A világtérkép bizonyos pontjain egy UFO támad ránk, majd szépen elrepül. Amikor ezzel véletlenül találkoztam nagyon meglepődtem. Először is a játék elejétől fogva gyűjtünk az Elixírekért úgy, hogy a 3-as CD-n legalább öt darab legyen belőle. Miután megvan a Ragnarok meg kell találni azokat a helyeket, ahol az UFO feltűnik. Ehhez kapcsoljuk ki a harcot (nyugi ez az UFO-ra nincs hatással), majd keressük fel a helyeket, egészen pontosan ezeket: Winhill mellett, Timber közelében keletre a tengerpart (Mandy Beach), Trabiatól keletre egy kis sziget, végül Esthar-tól délre az óriási sivatag (Kashkabald Desert). Ez utóbbihoz írtok sok türelem kell, mert nagyon sokat kell a sivatagban mászkálni, hogy az UFO feltűnjön. Ha ezek megvannak repüljünk a Chocobo Holy Forest-hez. E fölött van egy hegycsozórú, ahova le kell szállni. Itt az UFO megátmad és le kell győzni – van nála Demi varázslat és amúgy sem sebez meg minket. Amennyiben szétűrtük legyűjtük fel az Item menüt és repüljünk Balamb régi helyére a kráterhez. Itt PUPU jön elő, akinek ha odaadjuk az öt Elixirt, halából nekünk adja a kártyáját.

LEGJÖVŐ FEJLESZTŐHELYEK

A második CD-n legjobb AP szerző hely a Kashkabald sivatag, Esthar-tól délre. Itt az ismerős kis kaktuszemberek támadnak ránk, melyek kinyírásáért 20 AP-t kapunk! A 3-as CD-n a legjobb hely a sivatag mellett fekvő kis kaktuszsziget, mivel itt csak ezek a kaktuszemberek támadnak ránk kettes, hármas csoportokban, így néhány óra alatt mindent kifejleszthetünk. Egyébként a kaktuszembereket ütssel Squall-lel érdemes támadni (valamint Zell-lel és Quistis-szel), mert más nem tudja őket eltalálni – a varázslatok alig sebzik őket. Embereink és GF-jeink szintjét a 3-as CD-n a Ragnarok megszerzése után lehet fejleszteni. A világon van két nagyszerű sziget, ahol erre lehetőség nyílik. Az egyik a Pokol (Hell) a másik a Menyebeli (Heaven) sziget. E két szigeten kizárólag 100-as szinten álló szörnyek támadnak ránk, úgy mint Chimera, Malboro, Ruby, Hexa, Blue Dragon stb. Itt kiválóan lehet fejleszteni. De nemcsak ezért izgalmas ez a két sziget. Ha kikapcsoljuk a harcot és elkezdünk járskálni rajtuk, nyomogassuk az X-et vagy a Kört, mivel méterenként egy-egy Draw Poniba bontunk. Ezekben a Draw Pontokban a játék legjobb varázslatait vehetjük fel, úgymint Holy, Ultima, Meteor, Aura stb. Rengeteg ilyen Draw hely van ezeken a szigetekeken, vizsgáljátok át őket, ráadásul nagyon hamar újra termelődnek, így gyakran jöhetnek gyűjteményi. A Menyebeli szigetet a Chocobo Holy Forest-től északra találjuk, míg a Pokalt Delling-től délnyugatra. Szálljunk ki a szigetekre és nézzük meg a névét, ahol állunk, így könnyen megtalálhatjuk őket.

OMEGA WEAPON

Úgy látszik, hogy most már egyetlen egy Final Fantasy játék sem lehet meg Weapon-ök nélkül. A FFVIII-ban is van kettő. Az Ultima Weapon-ról már volt szó, lássuk a másikat az Omega Weapon-t. Ő sem először tűnik fel a sorozatban, a FFV-ben már szerepelt. Most az Omega a FFVIII legerősebb és legnehezebben legyőzhető ellentele, erősebb mint a Ultimécia vagy Griever. Ahhoz, hogy legyőzzük a legmagasabbra kell fejleszteni a GF-jeinket és az embereinket. Az Omega mindig a 100-as szinten áll és kb. 1 millió HP-j van! Tehát fejlesszük fel magunkat és GF-jeinket, főleg az Eden-t (vele érdemes támadni – egyébként fokozzuk a kompatibilitását 1000-ra) a Pokol és Menyebeli szigeten. Vegyük meg a legjobb fegyvereket mind három emberünknek – főleg Squall-nek, mivel a Lion Heart többet sebez, mint az Eden! Ebből következőleg ne adjuk Eden-t Squall-nek, hanem más valakinek. Gyűjtsünk be a két szigeten a legjobb varázslatokból százat – itt a legfontosabb az Aura. Ha úgy érezzük, hogy kellő erőre tettünk szert, menjünk Ultimécia kastélyába és intézzük el a nyolc főellenséget. Ezeket nem nehéz megtalálni, csak a képes rész okozhat nehézséget (Intervigilium, Vividarium, Viator). Mind a nyolcat azért kell legyőzni, hogy a menüket, mentést, feltámasztást, limeket stb. meg tudjuk szerezni. Ha ez megvan vá-

lasszuk kettő a csapatot. Az egyik, akikkel meg akarunk küzdeni az Omegával, a másik amivel elő akarjuk hívni. Válasszuk tehát ki Squall csapatát és menjünk a szökőkútához, itt váltsunk csapatot. Menjünk fel a lépcsőn és forduljunk jobbra. Találunk kell egy harangot, amit lent húzzunk meg. Egy percünk van, hogy megtaláljuk Omegát, váltsunk tehát a másik csapatra. Induljunk előre, ahol is az orgonához jutunk, ahol a füst helyén az Omega Weapon vár ránk. Eden-t, főleg Squall és persze a többiek limitjét (Aura) erőltessük rajta. Apropos, védjük be magunkat Death támadás ellen! Ha valaki legyőzi az Omegát annak megemelem a képzeletbeli kalapomat.

EGYÉB ÉRDEKESSÉGEK

Winhill-ben beszéljünk a szállodában a lépcsőn álló emberrel, majd vizsgáljuk meg a páncélt, ami szétesik és egy kis Chicobo szalad el. Itt hagy egy Vase Piece-t, amiből meg kell találni néhányat. Menjünk a virágáros nénihez és vizsgáljuk meg a virágokat, ott kell lennie egynek. Menjünk oda, ahol a Chicobo rohángál és piszkáljuk egy kicsit. Mikor felugrik leesik valami, összesen három dolog (Vase Piece, Gysahl Greens, Phoenix Pinion), ez utóbbi a Phoenix GF – ebből vajon hogyan lehetne többet szerezni, mert nekem csak kettőt sikerült? Menjünk a kocsmába oda, ahol Raine lakott és beszéljünk a nővel (többször), majd vizsgáljuk meg a macskát felülről. Sétáljunk le egy emeletet és nézzük meg a virágot. Ha a szellemalakot megnézzük kiderül, hogy a cica az. Vizsgáljuk meg újra a virágot és megkapjuk az utolsó Vase Piece-t. Menjünk a szállodába, ahol az embertől kapunk valamit.

A Shumi faluban is gyűjteményi kell. Legjobb, ha mindekenkel beszéljünk, ha kell többször is. A Shumi-k egy Laguna szobrot készítenek, ebben kéne nekik segíteni. Először követet kell megtalálni. A kék kő a szobor mellett van, a Wind Stone (szél kő) a nagy sziklánál van a szálloda mellett balra, Life Stone (Élet Kő) a Moombától jobbra a gyökerek és ágak között van (fel kell mászni), a Shadow Stone (Sötét Kő) a kijáratnál a három Shumi előtt található, míg a Vízövet Artisan-mosogatójában találjuk. Ha megvannak a követek beszéljünk az Elder-rel, ha kimegyünk kapunk egy Phoenix Pinion-t. Közben a segédet az Elder megbízza, hogy segítsen megcsinálni a szobrot. Menjünk ki a városból és töltünk el egy kis időt, mondjuk kártyázzunk, majd menjünk vissza és beszéljünk az Elder-rel, majd a szobornál a segéddel. Dumáljunk Elder-rel, aki elküld egy Moombát a segédnek, mert nem dolgozik (szólítsuk meg a Moombát). Beszéljünk Elder-rel, majd újra a segéddel, aki segítséget kér. Szólítsuk meg Artisan-t és Eldert (vizsgáljuk meg a szállodában a kis Moombát), majd repüljünk FH-ba. Itt az egyik házban van egy mini Moomba, aki velünk jön, mivel érzékeli jelzik, hogy Shumi-knál jártunk. Menjünk vissza a Shumi faluba és beszéljünk Artisan-nal, aki a Moombával együtt nekiáll dolgozni a szobron. Beszéljünk az Elder-rel és kapunk egy nagyon fontos Item-et. A szobor azt hiszem a 3-as CD-n lesz kész, sűrűn látogassuk a Shumi-kat. Ha kész a szobor megnézhetünk egy visszaemlékezést Lagunáról.

Érdekes dolgok találhatunk Timber-től északra. Van itt egy felsziget. A partot vizsgáljuk meg, mire egy árnyék emelkedik ki a vízből és arra kér, hogy keressünk meg egy Mr. Monkey nevű valakit. Ő Dallet közelében van az erdőben. Ha megvan jöjünk vissza ide és dobáljunk követeket, majd beszéljünk az árnyékkal. Ő különféle titkok és érdekes helyeket említ meg. A feladat, hogy fel kell venni négy követ: az első Balamb szigeten van a tengerparton (jól vizsgáljuk meg), a második Timber-től keletre egy kis szigeten, a harmadik Mr. Monkey-nál van, először énekeljünk neki (Sing), majd kétszer dobjunk meg egy követ, ekkor odaadja ő is a követ. Végül a negyedik – ezt csak a Ragnarok-kal vehetjük fel – Timber-től északra található, itt kanyarog egy folyó, ami egy sziklába és egy barlangba torkollik. A barlang felett kutassuk át a helyet. Két madarat kell kinyírni, majd megkapjuk a negyedik követ. Ezután repüljünk Esthar-tól északra, ahol szálljunk le a Moldred Plains nevű helyen. Kezdjünk vizsgálódni, beszélő követet kell találnunk, amelyek megmondják az irányt. Ha megtaláljuk a helyes követ kapunk egy kincset – elég sokat kell keresgélmi, mire megtaláljuk.

A Tonberry King GF-nek kilehet fejleszteni egy olyan ability-t, amivel olyan cuccokat vehetünk, amelyek nélkülözhetetlenek a fegyvervásárláshoz és mellesleg boltok is nyit az ability menüben, így nem kell többé üzletekbe járni – egészen megbarátkoztam ezzel a Tonberry-vel.

Veres Miki

DISC WORLD NOIR VÉGIGJÁTSZÁS

Hősünk, Lewton egy nap arra ébred, hogy halott. Erre szomorú felismerés arra készteti, hogy elmélkedjen, miként is juthatott magányomozói karrierje erre a mélypontra. Visszaemlékezik praxisa kezdetére – ott kapjuk meg az irányítást.

ELSŐ FELVONÁS

Lewton irodájába egy dekoratív hölgyemény állt be, kinek Carlotta ■ neve, és az eltűnt szeretőjét kívánja felkutatni – pontosabban velünk megkeresni. A társalgás sajátságos mederben és modorban folyik: kölcsönösen kevés tiszteletet és még kevesebb bizalmat mutatnak egymás iránt, úgy, hogy gyorsan rátérnek az anyagiakra. Megállapodnak 200 dolcsiban előre (plusz a költségek), s azzal megkapjuk a keresett Mundy nevű fickó kis-sé hiányos személyleírását (kék szem, barna haj, sötét szív), ami amúgy minden második ankh-morporki polgárra ráillik. Mundy állítólag nemrég érkezett meg a Tsört kontinensről a Milka nevű vitorlással.

A hölgy távozik – tegyük mi is úgy. Az egyetlen meglátogatható hely a rakpart. Hanyagoljuk a matrózt, és inkább beszéljünk a hajó első tisztjével, Mr Scoplettel. Az általános csevelés után az alul megjelenő témák közül kérdezzük ki az utasokról, majd a következő feljegyzéseinkről faggassuk: Mysterious Passengers, Milka. Így végül kiböki, hogy ■ három utas közül volt két gyanús, és egy különös, normális fickó. A hajóval kapcsolatban elmondja, hogy a fedélzetre csakis Jenkins kapitány engedélyével léphetünk. A kapitány hol-tétéről nincs fogalma, mindenesetre általában a Cafe Ankh-ban szokott italozni. Irány tehát a kávézó.

Mielőtt belépünk, menjünk el jobbra, és lopjuk el a gölem pajszert. Samaellel, a bázongoristával – aki mellel egy vámpír – egy kis Casablanca-paródia játszódik le, majd hosszasan társaloghatunk Nobbyval; a néhai kollégánkkal, akivel Lewton valaha együtt dolgozott a rendőrségen. Az egyszerű duma után kérdezzük Vimes rendőrfőnökről (aki cseppet sem szívtel minket), és a különös utasokról – barátunk eközben megemlíti a helyi rendőrség, a Pseudopolis Yard címét. Érdeklődünk tud-e valamit a Milkáról. Érdekes egybeesésként valami gyilkosságsorozatot említ, melyek ■ hajó beérkezésével egy időben kezdődtek. Beszéljünk a hajóskapitánnyal is, de vele nem megyünk sokra: nem enged fel minket a hajójára. Nos jó, akkor térjünk vissza a kikötőbe és használjuk a "kiskaput": minthogy most már eltűnt ■ útból a tengerész, felfeshetünk egy ládát (a pajszerral), és belebújhatunk. Így beemelnek minket ■ raktérbe, ahol körülnézhetünk. Vegyük fel a cetlit ■ pocsolóyából: Lewton írást lát rajta, de valami idegen nyelven. Távozzunk, s a fedélzeten nyisunk be ■ baloldali ajtón. A kabinban kutassuk át az alsó ágyat, mire egy kartonpapír darabkát találunk – rajta egy 6-os (vagy 9-es) szám áll. Menjünk ki a kabinból, és próbáljunk meg eltűnni a hajóról. Itt némi gondok lépnek fel Mr Scoplett személyében, úgyhogy Lewton jobbnak látja a vízbe ugrani, ami ez utóbbi állagát figyelembe véve merész vállalkozás. Miután tisztálkodtunk, az irodánkban találjuk magunkat.

Menjünk a Pseudopolis Yardra, és ismét beszéljünk Nobbyval a titokzatos idegenekről. Minthogy meg tudjuk, már kihallgatták az egyiküket, egy hölgyet, akit mellel a Cafe Ankhban kell keresnünk. A kávézó felé ütközben egy természetes trollba botlunk, aki nem hajlandó minket továbbengedni, hacsak el nem vállaljuk ■ ő ügyét is. Malachite – merthogy így hívják a "csöppseget" – szintén keres valakit: egy Therma nevű nőt. A beszélgetés folyamánként egy újabb út nyílik meg a térképben, mely az Otarine Parrot mulatóba vezet – ott szokott Therma énekelni. Látogassunk is akkor oda! A színpadon Sapphire művésznévén egy troll-énekesnő csillogtatja "tehetségét". Kérdezzük a Malachite-ről, mire megtudjuk, hogy a behermót valami Rhodan műhelyében dolgozik. Therma nevének említésekor pedig egy gyászos hírt közöl: Ő úgy tudja, kolléganője meghalt, és talán már el

is temették Madam Lodestone néven. Ismét nézzünk be Nobbyhoz, és faggassuk a madárról. Ő megerősíti a halálhírt, s el is mondja, hol van eltemelve. Menjünk a Mauzóleumba, és keressük meg a sírkövet... Hát ez nem megy – a Selachii család túlságosan is népes volt, ráadásul mindenféle címerekkel jelölték a nyugvóhelyeket. Akkor egyelőre hagyjuk ezt az ügyet, és folytassuk a másik nyomozást.

A Cafe Ankhban üldögélő nő régi ismerőse hősünknek (itt újabb Casablanca-gyanús jelenetek lehetünk tanúi): a hölgyemény valaha csúnyán elhagyta Lewtont, aki nyilván e szomorú sorsfordulat után vált azzá a letargikus alakká, akit szemé-lyében megismerhettünk. Miután kimerítettük az összes felmerülő beszédtemát, és befejeztük ■ megemlékezést, a két idegent szoba hozza lisa elmondja, hogy a férfit, akivel utazott Two Conkersnek hívják – innenlől tehát nem lesznek idegenek az idegenek. Mutassuk meg neki a hajón talált cetlit. Two Conkers révén (aki Discworld ellensúlykontinenséről származik) lisa konyit valamiscskét az Agatean nyelvhez, így le tudja fordítani. Ennyi állapota: ötös móló. Mielőtt odamennénk, ugorjunk haza.

Az irodánkban egy ellenszenves törpe vár ránk. Mr. Al Khali zsarolásban utazik. Mint mondja: ha továbbnyomozunk a Mundy-ügyben, csúnyán megjárhatjuk. Ehelyett azonban ő járja meg: Lewton páros lábba rúgja ki. E kis intermezzo után szívunk friss levegőt a mólónál. Az ötös mólónál egy raktárpületet találunk, ahova azonban nem enged be minket az éjjeliőr, akármint is mondunk. Na mindegy. Menjünk haza, merthogy az ajtóre-sen valaki egy cédulát csúsztatott be. Carlotta invitál minket a Von Uberwaldok rezidenciájába – most már legalább tudjuk, hogy a város egyik leggazdagabb özvegyével van dolgunk.

A villa ajtajában egy rendkívül utálatos lakáj fogad minket, de miután átnyújt nekünk ■ meghívót, kénytelen beengedni minket. Amíg bejelenet minket, nézegessük a festményt a falon, vagy a könyvet ■ asztalon – közben megjelenik Carlotta. Miután kitárgyaluk vele az ügyet és a férjével kapcsolatos dolgokat, kérjük meg, hogy segítsen megkeresni Madame Lodestone sírját – merthogy ő nagy szakértője a családoknak. Hajlandó is segíteni, csak előbb elvonul átöltözni. Közben megismerkedhetünk a kedves apósával – a Gróf ugyanis látni akar minket. A Gróf személyében egy újabb megbízóval gyarapodunk, ő ugyanis kétszer annyit fizet a nyomozásunkkal kapcsolatos információkért, mint a menyé.

Ezután vegyük az utunkat a Mauzóleum felé, ahol Carlotta (a személyzeti sírok között) nyom-ban rá is bukkan Therma nyugvóhelyére. Mivel a sírkövet azonban egyelőre nem tudjuk megmozdítani, térjünk vissza a kastélyba és beszéljünk a lakájjal a Grófról. A szolga elkottanyítja, hogy a Gróf valakit nagyon hiányol mostanában. Kérdezzük a dologról magát, a Grófot. Régi sofőrje és egyben jó barátja tűnt el: Regin, ■ törpe. Ezzel egy újabb jól fizető munka adódik: meg kell keresnünk Regint, aki furcsa módon szintén három nappal korábban (a Milka befutásakor) tűnt el. Az azonosításához a Gróf ellát minket a törpe fényképével.

Most már nem húzhatjuk tovább az időt: ideje közölnünk Malachite-tal a gyászos hírt. Rhodan-nal, ■ szobrásszal ne törődjünk, egyenesen menjünk a műhely hátsó részébe. Minthogy Malachite látni akarja a testet, el kell mennünk vele a Mauzóleumba, ahol azonban meglepő fordulat következik: Malachite felnyitja a sírt, de nem Therma van benne. Sebaj. Vizsgáljuk át ■ maradványt, mire egy gyémántfogat fedezhetünk fel. Tegyük félre ■ undorunkat, és vágjuk zsebre. Malachite a további kutatásainkhoz átadja a csáklóját. Erre új szerzeményünkkel sétálunk el a mólóhoz, ■ a raktár hátsó részénél másszunk fel vele a tető-re. Feszítsük fel a tetőablakot a pajszerral, és ugorjunk be. Vegyük fel az eltépett gyufás skatulyát, amit rögtön kombináljunk össze a hajón talált papírdarabbal. Ügyeskedésünk jutalma az Otarine Parrot pontos címe – Mundy kézírásával.

Beszéljünk Mankinnel, a mulató bárpultosával. Ugyan tagadja, hogy ismeré Mundy-t, de ha megmutatjuk neki a skatulyát, és rákérdezzünk a hazugságára, végül beadja a derekát. Elmondja, hogy Mundy az emeleten van. Meg is találhatjuk ott, ám abban a pillanatban, hogy belépünk a szobájába, valaki fejbe kőlinítja hősünket.

MÁSODIK FELVONÁS

Lewton puha ágyban, szűk baráti társaságban eszmél: a sarokban Mundy hever (összekötözve, plusz a szeméi kinyomva), az ágy mellett pedig két régi ismerőse vet fel vizslató pillantásokat: Nobby, és Vimes rendőrfőnök. A falon vérral felírva a következő felirat olvasható: AZILE. Mi sem természetesebb, mint hogy hősünk a gyilkosság első számú gyanúsítottja (Mundy-t a csáklójáról származó kötéllel kötözték meg), ráadásul a bizzarr körülmények miatt még ■ ún. Ellensúly-gyilkosságsorozatá is. Miután a városi őrség távozott, vizsgáljuk meg a tetthelyet. Vegyük szemügyre a plafonról lógó kötél-darabot, majd ezt hasonlítsuk össze (a jegyzeteinkben Frayed Rope) azzal, amivel Mundy lábát összekötözték. A következtetések: ugyanaz a kötél, tehát Mundy fejével lefelé volt fel-függetve, és nyilván valaki levágta a hullát. Erre új, "fejével lefelé" elméletünket kombináljuk össze az írással a falon, mire Lewton elragadja az ih-tet: fejével lefelé kell olvasni a feliratot, ami így annyit tesz: 3712V. A "fejével lefelé" elgondolást ismertessük a csapossal is, mire az bevallja, hogy ő vágta le ■ hullát – ám hogy miért, arra nem tud magyarázatot adni. Mi viszont tudunk egy kézen-fekvő okot: kérdezzük csak Mundy cipőjéről. Mankin végül átad egy érmét, a mit a megboldogultól lopott el. Most ismerjük ■ a szót Sapphire-■. A csapos szerint Sapphíret az öltözőjében találjuk – ezzel megnyílt egy újabb irány a mulatóban.

Amikor Sapphire-ről irányítjuk az ajtót, egy ha-lom pénz társaságában találjuk, amire azt a ma-gyarázatot adja, hogy a kaszinóban nyerte (meg-jelenik a térképen ■ Saturnalia kaszinó). Most hagyjuk egyelőre őt, s menjünk a Milkához. Mutassuk meg az első tisztnek Regin fényképét. Mr Scoplett felismeri Regint: aznap, amikor befutott ■ hajó, sietősen hajtott el egy kocsival. Nos, akkor kérdezzük erről ■ témáról Nobbyt, aki azt a fel-világosítást adja, hogy aznap ■ társa egy gyors-hajtót üldözött a Mauzlin hídnál.

A kikötőbe visszatérve meglepetten konstatálhat-juk, hogy a Milka kifutott a tengerre. Mindegy. Vegyük fel a sebtében hátrahagyott kötelet, pon-tosabban kössük rá a csáklóinkra, mert Lewton csak így hajlandó ellopni. Ezután sétálunk az ominózus hídra, ahol különös féknyomokra fi-gyelhetünk fel. Valami ■ a vízben. Dobjuk be ■ csáklót, és próbáljuk meg kihalászni. Túlságosan súlyos az a valami – ide Malachite kell. Egyelőre azonban hagyjuk a dolgot, s inkább nézzünk be a kaszinóba. A játékasztalok között llsával és Two Conkerssel találkozhatunk – no és Remora Sela-chiival, a bérnyilkos kaszt egyik képviselőjével. Utóbbi éppen lisa és barátja életére tör, akik azonban csodával határos módon (persze hősünk közreműködésével) túléltek az esetet, és elmenekül-nek. Közben Carlotta érkezik, aki egy kisebb fel-tékenységi jelenetet rögtönöz... Egyelőre ne fog-lalkozunk vele, hanem beszéljünk a jobb oldali krupiéval, és kérdezzük Sapphire-ről. Természe-ten nem tud semmit, tehát vesztessünk meg. Ez-után a pénzről elárulja, hogy ha Sapphire nyerte volna, arról ő biztosan tudna – tehát a művész-nő ismét hazudott.

Ha most benézünk az irodánkba, ott ismét Al Khali várakozik ránk, ám ezúttal felfegyverkezett. Kénytelenek vagyunk vele menni a főnökhöz, egy Jasper Horst nevű, meglepően intelligens troll-hoz. A gengszterfőnök egy bizonyos arany pal-lost keres égen-földön – s mivel azt hiszi, nálunk van, üzletet ajánl. A megbeszélés után menjünk vissza ■ mulatóba, és faggassuk a csapost Sapp-hire pénzéről, mire az megemlíti, hogy a napok-ban Sapphire kihagyott egy műszakot valami ta-lalkozó miatt. Lépjünk be az öltözőbe, és szembe-

sítsük őt a kaszinóban feltárt tényekkel, és a talá-lkozót is említsük meg, majd összegzésképpen vá-doljuk meg zsarolással. Kiderül, hogy Thermától kapta a pénzt, aki el akart tűnni a nyilvánosság elől. Therma tehát el! Sapphire megígéri, hogy összehoz vele egy találkozót.

Na jó, akkor most beszéljünk Carlottával a pal-lasról – bizalmasan. Nála kötünk ki, ahol a tájé-kozottságunkat látva elmondja, hogy a kardot Mundy hozta magával Tsörtából, ám valami köz-bejöhettett. A romantikus jelenet (a szó szerint végzetes csók) után említsük meg neki a Milka ra-kományát, mire átad egy szállítólevelet egy ládó-ról. Ezt mutassuk meg a mólónál az őrnök, s így az bepillantást enged a raktárba. A ládát ugyan nem találjuk, de pontosan feljegyezhetjük, mi minden mást tartalmazott a rakomány (ezzel újabb hely nyílik meg).

Visszatérve ■ Regin-ügyhöz: keressük meg Ma-lachite-t, és kérjük a segítségét a folyóban lévő valamihez – adjuk oda neki a csáklót. Amint sejtethetjük, egy fogat kerül elő, a bakon még min-dig ott ül Regin. Valószínűleg egy vámpír marta meg. Valami doboz rejtőzik a kocsiban, de azt Malachite – mondván, hogy Thermáé – azonnal elviszi. Bosszantó... Azonosítsuk a hullát a fény-kép segítségével, mire hősünknek feltűnik, hogy Regin porokát viselt, s a póthaj alatt egy kis kulcs rejtőzik. Beszéljünk a krupiéval a kulcsról, s máris megtudhatjuk hova való: a kaszinó értéktárolójá-hoz, ami a nagyteremtől balra nyílik. Regin fakkjából egy szerencsehozó amulett és egy üres boríték kerül elő. A fejleményekkel menjünk a grófhöz, s jelentessük be magunkat a lakájjal. Mondjuk el, hogyan találjuk meg Regint, és mu-tassuk meg az amulettel. Kiderül, hogy a karper-ecet Regin ■ gazdájától kapta: régi családi ékszer és állítólag valami bűvös fából nyeri az erejét...

Beszéljünk el Samaellel ■ Cafe Ankhban (há-tul). A Milkával jött boroshordókat emlegetve elér-jük nála, hogy átadja ■ pince kulcsát. Ahol a paj-szerünket anno felvettük, ott keressük a pinceajtót. Közben llsába botlunk, aki valamilyen biztonsá-gos rejtékhelyet keres Two Conkersnek – mert-hogy mint idegent, őt hiszik a sorozatgyilkossá-gok elkövetőjének. Egyelőre nem tudunk segíteni, viszont kérdezhettük llsát a rakományban látott Valberg ládáról (ami az Archeológusok Céhéhez volt címezve). Kiderül, hogy az övé, és régészeti leletek vannak benne. Felettébb érdekes. Ugyanitt megtalálhatjuk a nyugtákat melyeken a borkészlet megrendelői sorakoznak. Maga a Patricius a leg-nagyobb fogyasztó – ezzel megjelenik a palotája a térképen.

Az irodánkban egy újabb cédula fogad minket: ezúttal Sapphire invitál minket találkozásra. Nem mással hoz össze minket, mint Thermával. Hát ez nagyszerű! Vigyük meg a hírt Malachite-nak. Szegény troll nem sokáig tud örülni: ütközben ugyanis Lewton megint leütik, a trollt pedig agyonverik egy pajszerral – a mi pajszérunkkal. Immár tehát a második gyilkosságot varrják ■ nyakunkba, amit persze már nem úszhatunk meg börtön nélkül – a vallatáson tök mindegy, mit mondunk. A börtön látszólag nagyon unalmas, ám csakhamar találhatunk szórakozást: vegyük üldözőbe a patkányt. A rácsáló eltűnik egy lyuk-ba, mire hősünk arra figyel fel, hogy van ott egy mozgatható kötőmb. Toljuk el. A szabadulás he-lyett egy másik cellába jutunk, ahol Discworld leg-nagyobb feltalálója, Leonard of Quirm munkálko-dik. Beszéljünk vele, majd menjünk a műhely vé-gébe, s nézzünk ki a résen, amit valaha Malachi-te ütött ki, amikor éppen szökésben volt. Ekkor Nobby közeledik a cellánkhoz, tehát Lewton job-ban látja visszavonulni. Az ex-kolléga azért jön, hogy kiengedjen minket. Mindent visszakapunk, kivéve a pajszert.

Menjünk vissza a Patricius palotájához, vizsgál-juk át ■ falat, és másszunk fel Leonard cellájába. Ezután másszunk vissza, s használjuk a falon a rejtékhely feljegyzésünket: ezzel egy abszurdnak tűnő bűvőhelyet sikerül kiokoskodnunk. lisa hálá-ból segít nekünk bejutni az Archeológusok céhé-hez. Beszéljünk a felhőnően ismerős Laredo Cronkkal – ezt a régészholgyet mintha már láttuk

volna valahol... Ezután látogassuk meg Horstot, s újságoljuk el neki, hogy Laredo a városban van. A gengszter nyomban egy találkát akar vele, tehát legyünk a közvetítők. Laredo gyanakodással fogadja a hírt, de persze nem íjeda meg, és elmegy. A könyvespolcon egy pántos könyv vanja magára a figyelmünket: ezt húzzuk meg, s máris nyílik egy titkos átjáró a kandalló mögött. Ez az 51-es páncélszobához vezet, ahol próbáljuk meg semlegesíteni a biztonsági zárat. Persze nem sikerül. Ha viszont beszélünk a kaszinóban játszó varázslóval, Warbbal, az elejt valamit a biztonsági rendszerekről. Vesztegetssük meg az amulettünkkel, mire elárul egy karbantartó-kódot. Nem hazudik: a paneleken beütve a "hátsó ajtót" valóban működik a dolog. A ládák között a Mundy által megadott kóddal igazodjunk el: így végül néhány urnához lyukadunk ki. Igen ám, csak hogy az urnák egy üveggel mögött vannak. Seba: a gyémántfog elég kemény az üveg átvágásához.

A legnagyobb urnából végre a keresett arany pallos kerül elő, ami látszólag teljesen hétköznapi tárgy. A jól végzett munka gyümölcsét azonban nem sokáig élvezhetjük: ahogy Lewton kilép az archeológusoktól, valami furcsa erő vesz rajta erőt, s nyomban hozza akar rohanni. Aztán valaki üldözőbe veszi. Lewton elejti a kardot, de oda se bagózik: menekül. A végzeté elöl azonban csak nem tud elfutni: az aranykard végül hősünk gyomrában köt ki...

HARMADIK FELVONÁS

Kikelven a sírunkból Gaspode-dal, a csodakutyával társaloghatunk, aki tudunkra adja, hogy farkasemberré váltunk. Szerinte volt egy farkasember ismerősünk, s az haraphatott meg minket. Gaspode-tól megtanuljuk a szaglás művészetét: csak farkassá kell változnunk, s máris különböző színekben látjuk a szagokat. A már megismert szagok egy külön adatbázisban lesznek eltárolva. A bíborvörös szagot Gaspode nem tudja azonosítani, ezért kövessük nyomon. A szag a meggyilkoltatásunk színhelyéhez vezet: a Saturalia Kaszinóhoz – feltehetően a gyilkos szaga az. Ekkor automatikusan Lewtonná válunk, de inkább változzunk vissza, és most a sötétzöld szagba szimatoljunk. Tegyük el a moha szagát, majd emberi külsőt öltve magát a mohát is. Irány az iroda ahol éppen Nobby végez házkutatást. Vegyük vissza a pajszerünket az asztalról, majd itt is változzunk farkassá. Szagoljunk bele a lila ködbe, ami Lewton szerint szintén farkastól származik. Menjünk az Überwald kastélyhoz, és keressük Carlottát. Ami alatt a lakaj elmegy, változzunk át, s rájöhettünk, hogy Carlotta szintén farkasember – Lewton sejtene kezd, kinek köszönheti eme új életét. Carlotta nincs otthon, ezért üzenetet hagyunk neki. Látogassuk meg a Grófot, aki már a végét járja. Már éppen jönne is érte a Halál, aki azonban szerencsére még hagy időt nekünk, hogy feltegyük a kérdéseinket. Kérdezzük a Grófot a moháról, aminek eredményeként bebocsátást nyerünk a könyvtárba. Kutassuk át a nyilvántartási lapokat a moha után, így az egyik könyvben rábukkunk. Elolvashatjuk, hogy csakis ódon csatornában tenyészik. Most az erről készült feljegyzésünket használjuk a nyilvántartó lapokon, s máris megtudhatjuk, hol van a városban a legrégebbi csatorna. Menjünk oda, s megint csak változzunk át. A második képernyőtől kövessük a lila szagot ameddig csak tudjuk. Ott vizsgáljuk meg a törmelékét. Egy bogár-amulettet találunk. Ha kívánnunk, beszéljünk a Patkányok Halálával, majd távozzunk.

Two Conkers ügyebár archeológus, tehát mutassuk meg neki az amulettet. Szerinte a bogár Anu-Anu templomából való – a templom pecsétjének a másolata. Most menjünk az Octarine Parrot mulatóhoz, és nézzük át a faliújságot. A láthatatlan Egyetemen munkaerőt keresnek. Beszéljünk a csapossal. A sorozatgyilkos prominens áldozatai közül érdeklődünk a kereskedőről (ezzel út nyílik a Kereskedők céhéhez), majd nézzünk be Sapphire

öltözőjébe. Változzunk farkassá. Vizsgáljuk meg és jegyezzük meg a troll-parfüm illatát (baloldali üveg), s ismét emberként vegyük is fel a parfümöt.

Hát akkor nézzünk munka után az egyetemen. Beszéljünk Mrs. Formes-szal az állásról, s mellékesen a meggyilkolt varázslóról is kérdezzük. Utána vessük bele magunkat a munkába – az ágyakat kéne áthúznunk. Na jó, inkább változzunk át farkassá, és vizsgáljuk meg a táblát. A varázslótanoncok házi feladata láthatatlanul van felírva. Kutassuk át a szekrényeket. Az egyikben könyveket találunk. Olvassunk belőlük. A tanultakat felhasználva (az Anu-Anu templom feljegyzésünkkel) javítsuk át a táblán a "A Nagy Nef templomai" Al-Khali templomaira. (Itt nem a törpére, hanem egy városra kell gondolni – állítólag ugyanis ott van Anu-Anu temploma.) Most már csak ki kell várni, hogy a tanítványok bekapják a horgot. Menjünk el balra, és beszéljünk a portással az itteni gyilkosságról. Kiderül, hogy a varázslót megmérgezték.

A Patricius palotájánál vonulunk el oldalra, s megint változzunk farkassá. Szagoljunk a hordók körül. Használjuk az adatbázisunkat a szagok azonosítására – így a gyilkosunk szaga is érezhető az egyik hordón. Irány a borospince, és alkalmazzuk a gyilkos taktikáját: törjünk fel egy hordót a másszunk bele. A Patricius palotájában fogunk kikötni. Ismét változzunk át, és szagoljunk. Távozzunk a raktárból és menjünk végig a folyosón, míg nem egy dupla ajtóhoz érünk. Változzunk farkassá, és figyeljünk. Kifinomult halásunkkal Vimes rendőrfőnök jelentését hallgathatjuk ki a Patriciusnál. Éppen azt halljuk, hogy a sorozatgyilkos az itteni áldozatát borba fojtotta, amikor közbejön valami. Lewton vérszagot érez, s ettől elborul az agya... A látogatásunkból kifolyólag az egyik ör sajnos módon az életét veszti, mi pedig az irodánkban térünk magunkhoz. Váratlan vendégünk érkezik: a bérnyilkos Remora az üres sírunk kapcsán máris gyanút fogott, ki járt a palotában.

A varázslót megmérgezték, a hivatalnokot megfojtották: immár csak a harmadik Ellensúly-gyilkosság körülményeit kéne kinyomozni. Irány tehát a Kereskedők céhe. Beszéljünk az ajtóállóval a "halott emberek pöttyös cipőiről" (a burkolt megjegyzésről, amiről az egyetemen hallhattunk): ekkor elkotyogja, hogy a gyilkosságnak nem voltak tanúi. Tegyük látogatást ismét a Grófnál – pontosabban most már a Halálánál. Kérdezzük a Halált a megölt kereskedőről. Minthogy már tudjuk, hogy nem volt tanú, másodszor nekifutásra Lewton megkockáztatja "csőbe húzni" az amúgy ropant diszkrét Halált, s így annak kicsúszik a száján, hogy a fickót megfojtották. Itt az ideje, hogy visszamenjünk az egyetemre. A szekrényben már ott vár minket egy könyv Al Khali templomairól. Ha a bogár-medállal mutatunk rá, Lewton felpozza azt a részt, hogyan lehet Anu-Anu pecsétjeit felnyitni. Ez úgy tűnik a medállal is működik, s egy lista kerül elő néhány névvel – köztük Thermáéval.

Most a Cafe Ankhba vegyük az útirányt, ahol Carlotta vár ránk. Miután megvitattuk, miért is csinált belőlünk farkasembert, ecseteljük neki a "fej-jel lefelé Mundy" ügyet, majd kérdezzük meg, hogy ő tette-e. Folytassuk a törpe és a troll esetével, míg nem elkezd beszélni egy Errata nevű istennőről. Az alibije mindig ugyanaz: a Kis Istenségek Templomában volt. Menjünk hát oda, és beszéljünk Anu-Anu papjával, Moancalfal. A listáról kérdezve egyelőre nem túl beszédes. Menjünk ki a templomból, és nézzünk el a temetőbe. Lépjünk oda a színes-üveghez, Moancalf mögé, és változzunk farkassá. Úgy hallani, hogy egy trollal társalog, s valami találkozási beszél az Igaz Hívekkel. Ismét a templomban most a rivális pappal beszéljünk: Malacypse-szel. Kérdezzük őt Errata-ról és az Igaz Hívekről, mire megemlíti a Belső Szentélyt – a templom egyetlen szentélyét, amit általában Moancalf sajátít ki. Érdeklődünk a terem után, majd amikor odavezetett minket, vizsgáljuk meg a pulpust, és bújunk be az üregbe. Lewton beszorul, ezért kénytelen végighallgatni

Moancalf beszédét. Amikor meglátjuk Moancalf cipőit, öntsük le parfümmel. Így most már nyugodtan várhatjuk a ceremónia végét: utána követni tudjuk a titkos szentélyükbe. A hallgatózás azonban megint csak felig-meddig sikerül: hallunk ugyan valamit egy Nylonathatep nevű istenről (egy kis Cihulhu-paródia is bejatszik), de aztán észreveszik, hogy valaki hallgatózik, s kénytelenek vagyunk odébbállni.

Az irodánkból menjünk vissza az immár üres titkos szentélyhez, és belépve vizsgáljuk meg a falat, majd a különös jelet, amiről Lewton gyorsan készít egy rajzot. Nézzünk szét a Gróf könyvtárában, hátha találunk valamit a Nylonathatepről, no meg a jeltől. A Necrotelicomniconból a következőket olvashatjuk ki: az ún. Eel jel a legősibb, sőt istenek távollátására szolgál. Ez utóbbiak legbarzastöbbika pedig nem más, mint Nylonathatep. Ezt az istent nyolc rituális gyilkossággal lehet megidézni: a gyilkosságoknak egy nyolcágú szimbólum szerint kell elhelyezkedniük. Hősünk ez utóbbi jelet természetesen papírra veti. Ismét a szentélyben most használjuk a város térképén mind a hat feljegyzésünket, amiket a gyilkosságokról készítettünk. Ezzel berajzoljuk a bűntények színhelyeit, minek eredményeként megkapjuk a még várható kettő tethelyet, plusz a nyolcszög középpontját. (Út nyílt a Varázslók Kertjébe, a Dagon utcába, és a Dysk színházba.) A Dysk színházban vegyük fel a szórólapot a székről, majd ismét irány a Gróf könyvtára. A szórólapon alapon egy Hwel nevű törpe Nyolc Nagy Tragédiájáról tudhatunk meg egyet s más. Tartalmilag némi hasonlóságot mutatnak az utóbbi idők eseményeivel. Megint a színházban (elhúzódva a színész látóteréből) változzunk farkassá. A színpad alól a gyilkosunk szaga szűrődik ki. Nézzük meg, mik azok a furcsa nyomok ugyanott, a színpad oldalán. Hasonlítsuk össze őket az Eel jellel, s Lewton egy titkos ajtót fedez fel.

Egy rémalomba illő templomba jutunk. A Nyolc Tragédiát vessük össze az oltáron lévő jellel, minek hatására most már azt is tudni fogjuk, milyen gyilkosságokra számíthatunk még. Az egyik áldozat kannibalizmustól, a másik pedig szétépetéstől fog elpusztulni. Menjünk a Dagon utcába, és ott törjünk be a bezárt boltba – a pajszer használjuk. Keresgéljünk a törmelék között, majd vizsgáljuk meg a csontot. Nincs szerencsénk – már vége van az élvezésnek. Már csak egy áldozat van hátra. Bújunk el a bakok között a Varázslók Kertjében, és várjunk. Hamarosan meg is érkezik a nyolcadik: a hősünket követő Al Khali. Miután a sorsa beteljesedett, Carlottával futunk össze, aki végre felhomályosít minket, mi a fene folyik tulajdonképpen. Elmondja, hogyan keltette életre Anu-Anu-t, aki most a bűvös karddal Nylonathatepet kívánja legyőzni – mert ezzel is növelni kívánja a hatalmát. Nagyjából mondjuk már sejtettük, hogy erről van szó, de azért akárcsak egy-két meglepő részlet. Például hogy Carlotta egyenlő Thermával... A beszélgetés végén Lewton kénytelen-kelletlen ideiglenesen csatlakozik az Anu-Anu hívókhöz – igaz, azért a biztonság kedvéért megköözik, és csak úgy engedik részt venni Nylonathatep megidőzésén.

NEGYEDIK FELVONÁS

A leereszkedő horror minden képzeletet felülmúl. A templom mennyezet miatt Anu-Anu dögrovásra kerül és valami figyelmen kívül hagyott feliratról hadovál. A hívők közül Warb (talán az amulettjének köszönhetően) otthagyja a fogát, a többiek pedig – Carlottát kivéve – szanaszét szélednek. Szóval nem úgy folyt le a szertartás, ahogy tervezték. Ki kell deríteni, mivel lehet a ködöt és a csapokat visszaparancsolni – már ha lehet. Vizsgáljuk meg a falon az írást (egyelőre nem sokat értünk belőle), majd keressük meg a törmelék alatt a Pallost. Nézzünk el a Grófhhoz, aki időközben meghalt, de szerencsére meghagyta a végrendeletében, hogy az ügy lezárásáig használhatjuk a könyvtárát. Keresgéljünk tovább Nylonathateppel kapcsolatban. Egy bizonyos Radiant Trapezohed-

ronra (talán egy újabb alakzat?) találunk utalást, amivel állítólag el lehet pusztítani.

Menjünk vissza Leonardhoz, és kérdezzük őt erről a geometriai alakzatról. Meglátása szerint az inkább egy kristály, majd Two Conkers veszi át a szót, aki végül ad nekünk egy csillagterképet – állítólag az mutatja meg a keresett kincs helyét. Nos, akkor nézzünk a szektatagok után. A szentélybe látogatva mindjárt találkozunk is egyikükkel: Kondoval. Mint kiderül, ő tudta, hogy a világvégét idézik meg. Megpróbál megölni minket – de végül Lewton öli meg őt. Kutassuk át a hulláját, és vegyük el a Nylonathatep-amulettjét. Térjünk be a Kis Istenségek Templomába, és idegesítsük Moancalfot egészen addig, míg végül istenkáromlásra vetemedik és öngyilkosságot követ el – beszéljünk neki Anu-Anuról, aki elárulta őt, plusz mutassuk meg Kondo amulettjét. Utóbbi kapcsán megemlíti Foidot, mint egy másik lehetséges árulót, de a hollétéről sajnos nem tud nyilatkozni. Seba: Menjünk Rhodan műhelyébe, ahol Malachite helyén gipszes tapasztokat láthatunk. Adjuk oda őket Rhodannak. Ezzel rábizonyítjuk, hogy illegális troll-plasztikai műtéseket végez, úgyhogy kénytelen "elénekl", hol találjuk Foidot. A Dagon utcában, a bedeszkázott üzlettel szemben kell keresnünk. Mutassuk meg Foidnak is az amulettet. A Pallos látványára nem mond használható dolgot, viszont közben megjegyzi, hogy a szektában mindenkinek volt egy "összekötője". Satrap kontaktja Gelid volt, akit az egyetemen kell keresnünk. Menjünk tehát az egyetemhez. Igen ám, csak hogy időközben kirúgnak minket. Kényszermegoldásként nézzünk be Nobbyhoz, s zsaroljunk ki tőle egy házkutatási parancsot. Ezt mutassuk be Mrs. Fomes-nak. Az ugyan kételkedik a valódiságában, de azért beengedi Lewton. A szomszédos szobában Gelid helyett egy vértócsa fogad minket. Változzunk farkassá, és kövessük a véryomot az Observatóriumba.

A csillagvizsgálóban Satrap serénykedik, s elmeséli, hogy valójában csak ő volt a Sötét Szekta egymaga – rajta kívül csupán Kondo kívánta az egész világ megsemmisülését. Miután kinyituk az örült vénembert, lépünk oda a teleszkóphoz, és vegyük magunkhoz az asztrolábiumot. Elő a csillagterképpel, amit vessünk össze a földön látható mozaikkal, majd irányítsuk a teleszkópot a "Small Group of Boring Stars" csillagképre. Nézzünk bele a teleszkópba. Úgy tűnik, hogy a keresett kincs a Mauzóleumban van. Menjünk hát oda, és nézzünk fel az asztrolábiummal az égboltra. Two Conkers térképe végül egy szoborhoz vezet minket, aminek elcsavarva a fejét egy szarkofághoz jutunk. Illesszük Mundy érméjét a sírkőn lévő rovátkába, s szezám tárul. Egy jámbor zombi ijeszt rá Lewtonra, aki ebből kifolyólag véletlenül többől lecsapja annak karját. Beszéljünk a felháborodott zombival. Kérjük el az ékszer, s jó szándékunkat a Pallos felmutatásával próbáljuk bizonyítani. Végül sikerül kikönyörögni, azaz örülhetünk: minden megvan... Vagy még sem? A Mauzóleumban Horst vár ránk, aki továbbra sem mondott le a kardról. Minthogy pedig Ílsát fűszként hozta magával, Lewton kénytelen neki odaadni.

A cserét követően (miután kibeszélgettük magunkat Ílsával) eredjünk Horst nyomába. A kereséshez használjuk az ékkövet. A Maudlin hídnál Carlotta próbál egyezkedni Horsttal, aminek az a vége, hogy a dagadt troll rátámad. Lewton azonban közbelep, s megöli Horstot. Ezzel megvan a kard, Carlotta pedig a városi őrseg kezére kerül. Most már csak valahogy el kéne jutnunk a portálhoz, amelyen keresztül Nylonathatep érkezett. Irány Leonard cellája. Takarítsuk el a köveket a "kifutópályáról", és beszéljünk Leonarddal a repülő kipróbálásáról. Szálljunk be a gépbe. Közben Ílsa érkezik, s figyelmeztet minket: nem ártana valami védelem. Fogadjuk meg a tanácsát, s rajzoljuk fel az Eel jelet a gépre. Most már valóban minden készen áll az indulásra.

Lewton felszáll, a megfelelő időben beilleszti a követ a kard markolatába, lesújt Nylonathatepre, és a város megmenekül. Más szavakkal: megoldottuk az ügyet.

A METEOR ÉS A WEAPON-ÖK

A múltkor ott tartottunk, hogy Sephiroth végzett Aeris-szal és Cloud megfogadta, kideríti magáról, hogy ki is valójában. Miután visszakaptuk az irányítást menjünk felfelé oda, ahova eddig nem lehetett, ugyanis Sephiroth is arra felé haladt tovább. Egy barlangban kötünk ki, melyet szépen kutassunk át, ha végeztünk másszunk a létrákon felfelé egészen a kijáratig. A világtérképre kerülünk, itt haladjunk nyugat felé, amíg el nem érünk egy kis faluba, Icicle Inn-be. Kutassuk át a falut, melybe hamarosan Shinra katonák érkeznek, élükön Elenával. Ő be akar húzni egyet Cloud-nak Tseng miatt (meghalt a templomban). 1 – Elugorhatunk az ütés elől, ekkor Elena legurul, vagy 2 – elviselhetjük az ütest, ebben az esetben egy házban ébredünk. Beszéljünk azzal az emberrel, aki a falu végében járkal, tőle megtudhatjuk, hogy csak Snowboard-dal juthatunk tovább. Az egyik házban van gyerek, akivel beszéljünk a dologról, mivel neki van egy deszkája. Hamarosan nekünk adja, vegyük tehát fel. Egy másik házban találunk egy térképet a falon, amit szintén tulajdonítsunk el, nagyon fontos lesz a további útban. A legérdekesebb viszont az a ház, melyben egy gépet találunk, melyen videó és hangfelvételek találhatók, ■■■ is akárhány! Érdekes módon Aeris szüleiéről, Ifalánáról és az apjáról Prof. Gast-ról vannak felvételek – ebben a házban laktak! Igen, Gast az apja Aeris-nek. A felvételekből kiderül, hogy a bolygó megalkotott néhány elképesztő erejű szörnyet, a WEAPON-öket, melyek akkor aktivizálódnak, ha bolygó veszélybe kerül. Eddig nem volt szükség a használatukra, így békében alszanak valahol. Fény derül arra is, hogy a bolygó Jenováól fél a legjobban – e miatt is hozta létre a Weapon-öket. Az is kiderül, hogy Prof. Gast-ot, Hojo parancsára ölték meg a Shinra emberei, Ifalana pedig elmenekült – végül Midgarban köt ki, ugye emlékeztek? Vásároljunk be, nem árt ha Tifának veszünk egy-két cuccot. Ha végeztünk menjünk snowboardozni le a hegyen. Menet közben lesznek elágazások is, ezek csak azt szabják meg, hova fogunk érkezni – a lufik nem tudom mire jők.

Egy havas helyre fogunk érkezni, itt a térképet ■ Négyzetel vehetjük elő. A feladat elérni egy öregember házáat. Vizsgáljuk át a terepet, minden egyes helyet. Ahol botokat szúrhatunk a földbe kb. ott van ■ kijárat. Megijedni nem kell, ha sokat időzünk összeesünk a hidegtől és az ember házában kötünk ki. Barangolásaink során találhatunk egy gözölő patakot, melyben megmelegíthetjük a kezünket – ezt tegyük meg. Menjünk vissza arra a helyre, ahol a botokat kellett leszurkálni, itt induljunk jobbra és tartsuk az irányt. Egy titkos barlangot kell találunk, ahova más módon nem is lehet eljutni. A barlangban van egy megfagyott ember, akit érintsünk meg a megmelegített kezünkkel. Megtámad minket, ám legyőzése után – gyerekjáték lesz – felvehetjük az Alexander Summon materiát. Kutassuk át a gleccsert, mert sok érdekes cucc van rajta, majd ha végeztünk térjünk vissza a házba az öreghez. Aludjunk egyet és készüljünk a kráterbe. A feladat felmászni a hegyoldalra úgy, hogy Cloud testhőmérsékletét szinten tartsuk a Kör vagy a Négyzet körül nyomkodásával. Másszunk egyre feljebb és feljebb. Egy barlangba kell érkezünk, amit szépen térképezzünk fel, lépésről-lépésre. Középen van a továbbvezető út, ám van itt egy tó is, ami miatt nem lehet továbbmenni. A barlang felső részébe kell menni, ahol hatalmas jég-csapokat találunk, ezeket kell megsemmisíteni, összesen négyet. Amennyiben mind megvan, továbbmehetünk, ám előtte még mentsünk állást – a többi szobába vagy inkább barlangban dobozok vannak, bennük értékes dolgok találhatók. Tovább lépve hamarosan egy kettejű szörny támad ránk, akit nem lesz egyszerű elintézni. Legyünk bevédve tűz és jég támadások ellen. A két fejnek egyenként kb. 18 ezer HP-ja van, próbál-

juk meg őket egyszerre elintézni, mivel ha az egyik meghal, végsőként egy olyan támadás csúsz, ami könnyen bepusztulhatunk. Ne használjunk ellene Poison és Kjata támadásokat, inkább az Alexander, Bahamut, Leviathan és Odin varázslatokat erőltessük. Győzelem után menjünk tovább a kráterbe. Ha Tifa nincs a csapatunkban jelentkezni fog, hogy vigyük magunkkal. Menjünk tovább balra, majd le, amíg meg nem látunk egy piros materiát, a Neo-Bahamut-ot. Tovább lépve megérkeznek a Shinra fejesek is a kráterbe. Szaladjunk tovább, amíg el nem érünk egy hosszú folyosóra, ahol fúj a szél. Amikor a szél legyengül, akkor menjünk át a túloldalra. Ha nem sikerül megtámad minket egy elég gyenge szörny. Fussunk tehát át ■ túloldalra, ahol – rövid járkálás és egy újabb folyosó után, ahol szintén ki kell cselezni a szelet – hamarosan Sephiroth-ba ütközünk, aki ismét egy Jenova szörnyel akar minket megállítani. Nem túl nehéz elintézni, főleg ha védve vagyunk tűz ellen. A piros materiás támadások (Alexander, Neo és sima Bahamut, Leviathan), valamint ■ Comet beválik ellene. Amennyiben végeztünk vele újra visszakapjuk a Fekete Materiát. Ezután eldönthetjük, hogy ki vigyázzon ■ ró. Csak Barret-nek és Red XIII-nak adhatjuk oda – érdekes, hogy a materia mániás Yuffie-nek bezzeg ez a materia nem kell! Miután eldöntöttük kinél legyen – egyébként mindegy – a Fekete Materia, menjünk felfelé és mentsünk állást. Hamarosan egy újabb folyosóra érünk, ahol megint ■ megfelelő pillanatban kell átmenni, most nehezebb ■ dolgunk, mert a szélfúvásban kívül villámok is vannak. Ha sikerül átjutni Nibelheim-be kerülünk, pontosabban csak úgy tűnik, mivel ezt a helyet Sephiroth állította fel hőseink képzeletében. Sephiroth el akarja mesélni mi is történt valójában Nibelheim-ben öt évvel ezelőtt. Érdekes, hogy mikor Sephiroth megérkezik a városba nincs vele Cloud, hanem egy fekete hajú fickó Cloud kardjával a hátán – ő szaladgál a már égő városban. Persze Cloud hamar rájön arra, mit is akar Sephiroth mondani, ő tehát nem járt Nibelheimben öt éve. Sephiroth szerint Cloud-ot öt évvel ezelőtt egy biológiai kísérlet során leklónozták Sephiroth-ról. A klónozás félresikerült és egy újabb Sephiroth helyett Cloud született meg. Sephiroth bizonyítékot is mutat, a fényképet, amit indulás előtt készítettek és Cloud nincs rajta. Sephiroth szerint Tifa emlékezetében Cloud-ot csak Jenova állította fel, különben soha nem létezett. A dolog után a kráter közepébe kerülünk, ahol a Shinra csapat megérkezett és örömmel konstatálják, hogy megtalálták az Igéret Földjét – a kráterben egy WEAPON pislog. Hamarosan Cloud és barátai is megérkeznek, és hősiünk elmondja Hojo-nak ki is ő, tehát egy félresikerült Sephiroth klón. Hojo persze emlékszik rá és arra is, hogy nem kapott számot, nem úgy mint a többi klón. Igen, ■ fekete csuklyás fickók mind Sephiroth klónjai voltak, mivel az igazi Sephiroth meghalt öt éve! Ezért volt szükség a klónozásra – akit eddig üldöztünk az is egy klón volt, mivel az igazi Sephiroth mindvégig itt volt és irányította ■ klónjait – csak egy apró nyitott kérdés maradt, hogyan halt meg? Egyébként Hojo nagyon örül, mivel bebizonyította a Jenova újraegyesülési elméletét, mely szerint ha Jenováat felosztják, akkor újra eggyé válik és ez most megtörtént. Végül Cloud végső elkeseredésében, valamint Sephiroth irányítása alatt odaadja Sephiroth-nak a Fekete Materiát, ezzel előhívja a Meteor és felébreszti a WEAPON-öket. Egy csodálatos filmet nézhetünk meg a WEAPON-ök ébredéséről – szerencsére a többieknek időben sikerül elmenekülni a Highwind-en.

JUNON OSTROMA

Közel egy heti alvás és kóma után Tifa felébred Barret társaságában. Éppen Junonban vagyunk, a Shinra foglyul ejtette hőseinket. Barret elmondása szerint Cloud eltűnt, a WEAPON szörnyek terrorizálják az embereket és a Meteor is feltűnt – nem rossz, mi? Hamarosan Scarlet, Heidegger

és Rufus érkezik meg. Mivel a világon káosz van szükség van egy bűnbakra, aki erről tehet. Erre hőseink tökéletesen megfelelnek, ezért kivégezni visznek minket, ahol is előben közvetlenek mindent – legalábbis ez a Shinra terve. Kövessük Tifát és a katonát. Scarlet Tifát választja elsőként a gázkamrába, ám még mielőtt végre lehetne hajtani az ítéletet, egy WEAPON megtámadja Junon-t – mellesleg az őt elejti ■ kulcsot. A TV-sek elmenekülnek, csak egy dagi marad akiről kiderül, hogy Cait Sith és lefűjja altatógázzal Scarlet-et. Intézzük el ■ két őrt, majd Barret-t vizsgáljuk meg ■ zárt ajtót, ami nem nyílik. Közben Rufus és Heidegger elrendeli, hogy támadják meg a Sister Ray ágyúval a Weapon-t. A célzás azonban rosszul sikerül és emiatt ■ Weapon megtámadja Junon-t. Mivel az ágyú újratöltéséhez idő kell, a Shinra könnyű fegyverekkel akarja megállítani a Weapon-t – ez a játékban az egyik kedvenc filmem. Persze az akció nem sikerül és Tifára hamarosan özönlöni kezd a mérgező gáz. Mivel az ajtó továbbra sem nyílik, ezért Cait Sith javaslatára elindulunk kifelé, ám ez sem jó ötlet, mert Scarlet bezárja az ajtót. Induljunk el a repülőterre, útközben csatlakozik hozzánk Yuffie is, valamint megnézhetünk egy csodálatos filmet a Weapon-ról. Miután a repülőterre értünk átvesszük Tifa irányítását. Vegyük fel a kulcsot és szabadítsuk ki magunkat: X, X, Háromszög, X+Háromszög, Háromszög+Kör, Kör. Ha ez megvan zárjuk el a gázt a bal oldali gombbal. Időközben a Weapon kiégeti a plafont, ám végül az ágyút újratöltik és BUMM... Másszunk egyre lentebb és lentebb, majd meneküljünk az ágyú csővére. Itt Scarlet utolér minket, most egy kis pofozkodó verseny következik. A dolog után Barret jön a segítségünkre a Highwind-dal.

CLOUD HOL VAGY?

A Highwind-en beszéljünk a többiekkel. Mint kiderül a Highwind Cid-é és most a rendelkezésünkre bocsátja. Beszéljünk a repülőn az ülésteremben állodagló emberrel – mentsünk állást, gyógyítsuk be magunkat, válasszunk csapatot, majd térjünk vissza Cid-hez. Szólítsuk meg a kormányost, mire már kinn is vagyunk a világtérképen és repülhetünk a Highwind-dal. Cloud-ot kellene megtalálni, és ha kérdőzködünk Bugenhagen-tól, vagy Priscillától megtudhatjuk, hogy a Lifestream, amibe Cloud került délen egy Mideel nevű városban tör fel. Ha egyébként északra tévednénk láthatjuk, hogy Sephiroth egy pajzsot húzott a kráter fölé. Mideelben Tifa barátkozni kezd egy kutyával és közben véletlenül meghalja, ahogy két helybéli egy kék szemű egyénről beszél, akinek egy óriási kardja van – ez nem lehet más, mint Cloud! Kiderül, hogy ő ■ orvosi rendelőben van. Belépve azonban a doki szomorú hírrel fogad. Cloud-nak nagyon súlyos Mako mérgezése van, ami gyógyíthatatlan, ráadásul emiatt lebénult és még beszélni sem tud értelmesen. Tifa elhatározza, hogy Cloud-dal marad, a többiek visszatérnek a Highwindre. Megcsönkült csapatunk új vezért választ Cid személyében. Cait Sith eközben – mivel mint ahogy azt már mondtam nekünk kémkedik – tudatja velünk, hogy a Shinra új tervet készített elő a Meteor elpusztítására. E szerint vannak az úgynevezett HUGE materiák a világ négy pontján. Ezeket akarja megszerezni a Shinra, majd elpusztítani velük a Meteor. Cid-ék azonban tudják, hogy a négy Huge materia együtt fele olyan erős, mint a Fekete Materia által létrehozott Meteor, így elhatározzák, hogy megszerzik őket amíg Cloud beteg. A játéknak talán ez a leghatározottabb része, hisz ha számba vesszük mi is történt rájöhetünk, hogy iszonyatos világvége hangulata van a játéknak. Aeris meghalt, Cloud lebénult, Tifa otthagytott, óriási Weapon-ök fenyegetik az embereket, és ráadásul a Meteor is itt van, nem beszélve a Shinráról – hogy ennek mi lesz a vége?

COREL ÉS FORT CONDOR

Itt most két választási lehetőségünk van. Mehetünk Corelbe és Fort Condorba egyaránt, a sorrend mindegy – itt van egy-egy Huge Materia. Én Corel-lel kezdeném. Repülünk tehát a Corel barlangba, egészen a reaktorhoz. Célszerű a barlangból menni, nem pedig a városból. A reaktorból hamarosan egy vonat robog ki, amit egy másik vonattal kövessünk. Hamarosan utolérjük és átugrunk a túloldalra. Értjük el a vonat elejét gyorsan és az X+Le kombinációt nyomjuk le, minimum háromszor. Ha sikerült a mozdony megáll North Corel előtt. Amennyiben ez sikerült megkapjuk a Huge Materiát és plusz ajándékként az Ultima materiát. Amennyiben nem állítjuk meg a vonatot North Corel elpusztul, és nem lehet felvenni a Huge Materiát és az Ultimát – utóbbit talán megvehetjük 50 ezer Gil-ért. Egyébként ha van menteti állásunk, a film miatt – amikor elpusztul a vonat miatt North Corel – érdemes nem megállítani a mozdonyt. Ha megvan a Huge és az Ultima materia (legerősebb zöld materia) repülünk Fort Condor-ba, ám legyen jó sok pénzünk. Fort Condorban ez lesz az utolsó, amikor a kis stratégiai játékkal játszhatunk. Nyerjük meg a játékot – ehhez kell a pénz, hogy katonákat vehessünk. Győzelem után kint a madár elpusztul, ám a tojásból kikel egy Chocobo. Amennyiben kimegyünk ide, felvehetjük a Phoenix materiát és ha beszélünk lent az öreggel megkapjuk a Huge Materiát is. Térjünk vissza a Highwindre, ahol Cid elhatározza, hogy meglátogatja Cloud-ot és Tifát.

MI AZ IGAZSÁG?

Ahogy megszólítjuk Tifát egy földrengés rázza meg Mideel-t, mivel a Lifestream mozgásba lendült és mellesleg egy Weapon, az Ultimate Weapon megtámadta a falut. A Weapon-t el kell kergetni, használjunk ellene mígél jobb Summon támadásokat. Ha győztünk Tifáék megpróbálnak elmenekülni, ám sikertelenül. Tifa és Cloud a Lifestream-be zuhan. Hamarosan Cloud emlékezetébe kerülünk, itt kell kiderítenünk az igazságot Cloud-dal kapcsolatban, és azt mi is, történt öt éve Nibelheimben. Itt folyton beszéljünk Cloud-dal. Az, hogy merre kell menni gondolom mindig egyértelmű. A történet itt most újabb fordulatot vesz. Először láthatjuk, hogy viselkedett Tifa amikor meghalt az anyja és azt, hogy Cloud és Tifa közös emlékekkel rendelkeznek. Tehát nem klónozhatták Cloud-ot, és nem Jenova adta az emlékeket Tifának. Láthatjuk, hogy az ismeretlen fekete hajú srác érkezett Sephiroth mellett. Hamarosan a reaktorba kerülünk, ahol Tifa és Sephiroth viaskodik. Sephiroth leüti a lányt, majd bemegy az anyjához. Megérkezik a srác is, akiről kiderül, hogy ő Zack. Igen, Aeris szerelme, aki ■ történet szerint Cloud barátja is egyben. Szóval Zack bosszút akar állni, ám Sephiroth elintézi. Am ekkor megjelenik egy KÉK Shinra katona, felveszi Zack kardját és elintézi Sephiroth-ot. Ez a katona nem más mint Cloud! Ő mindvégig Tifával volt és figyelte őt, ám mivel nem merte bevallani, hogy csak egy egyszerű katona lett maszkot húzott. Miután Sephiroth megsérült még elbicegett a hídig, ahol Cloud megtámadta. Ez hiba volt, hisz Sephiroth átszúrta Cloud-ot ám hősiünk kardostul beledobta Sephiroth-ot a Mako-ba. Aztán Cloud-ba és Zack-ba beleültették Sephiroth és Jenova sejtjeit és géneit – ebből a szempontból igaz a klónozás – hogy Sephiroth-t változtatnak, ezért felejtette el Cloud a történeteket és vette fel Zack személyiségét. A buli után visszakerülünk Mideel-be, majd a Highwind-be, ahol Cloud elmondja az igazságot ■ többieknek is. És, hogy mi történt Zack-kel? Repülünk vissza Nibelheim-be Shinra szálló a könyvtárba, ahol megtudhatjuk.

Most érdemes megállni egy kicsit a játék történetében, és elővenni ■ legelső három, valamint a '99/6-7 és a '99/8-as számainkat. Ez a legalkalmasabb idő, hogy kifejléssük az arany Chocobo-t, megszerezünk egy csomó titkos dolgot, tár-

gyat, fegyvert. Érdemes ezt most elvégezni, mert a későbbiekben könnyebb lesz a dolgunk!

VÍZ ALATTI REAKTOR

Cloud-dal folytatjuk a megkezdett Huge Matéria gyűjtést. Következő állomás Junon lesz, ahol meg kell találnunk a Víz alatti Reaktort (Underwater Reactor). Cloud hamar észreveszi, hogy a Sister Ray eltűnt, méghozzá azért, mert Midgarba szállították. A szürke folyosón lévő lifttel mehetünk lentebb, egészen a reaktorig. Útközben intézzük el a ránk támadó katonákat. Amikor az átlátszó üvegfolysón vagyunk, egy furcsa kalózhajó támad ránk, ezt Morph-fal nyírjuk ki – ajándék a Guide Map, ezt mindenképpen szerezzük meg. A materiát éppen bepokolják egy tengeralattjáróba, így nincs más megoldás mint követni. A tengeralattjárók dokkjához érünk, ahol Reno vár ránk és a nyakunkba ereszt egy robotot – ha kitenyészettük az arany Chocobo-t és felvettük a Knights of the Round Materiát, egyetlen egy főellenség ellenfél ezenfől. Győzelem után nyissuk ki a dobozokat (Battle Trumpet, Scimitar és legfontosabb a Leviathan Scales, amivel a Wutai tüzeket oltathatjuk el). Mivel a piros színű tengeralattjáró elhagyta a kikötőt nem marad más hátra, mint követni egy másik tengeralattjáróval. Bánjunk el az akadékoskodó katonákkal, amíg a parancsnoki hídhoz nem érünk. Itt összefutunk három régi ismerőssel. Tudjátok, ők voltak azok a katonák, akiknek elején Cloud megtanította a speciális mozgását. Ha akarjuk elintézzhetjük őket, de én mindig foglyul ejtem ezt a kis csapatot. Az utolsó feladat egy újabb aljáték lesz, méghozzá egy csata a tengeralattjáróval. A torpedókkal lövünk ki a piros tengeralattjárót, igen könnyű lesz. Ezután megszeresszük a járművet. Dokkoljunk a világtérképen és mentsünk állást, majd merüljünk a víz alá. Uszkal itt valami nagy zöld izé, ő az EMERALD WEAPON. Amennyiben öngyilkosjelöltek vagyunk megátámadhatjuk, de most még túl gyengék vagyunk az elintézéséhez, úgy hogy kerüljük nagy ívben – egyszer azért érdemes megátámadni a próba kedvéért. Lent a világtérkép dél-keleti részén megtaláljuk a piros tengeralattjáró roncsait, amiből felvehetjük az újabb Huge Materiát. Az észak-nyugati részen találhatunk egy titkos barlangot is, amiben egy bot szerű valami van, ezt is vegyük fel, mert kelleni fog később. Ugyancsak a vízben található egy lezuhant repülő a Gelinka is, kb. északra a piros tengeralattjárótól. Nem lesz nehéz megtalálni. Itt kiszállva hihetetlenül értékes materiákat és fegyvereket találhatunk, nagyon erős szörnyekkel egyetemben. Az egyik szobában összefutunk Turks barátainkkal is, név szerint Rude-dal és Reno-val. Ők itt ragadtak a repülőn. Persze megátámadnak minket, ám egy Knights of the Round és már győztünk is. Ha nincs akkor szívnunk. Vizsgáljuk át jó alaposan a repcsit és szedjük fel a cuccokat (Conformer, Hades, Double Cut stb.) valamint vizsgáljunk át mindent, ám harcra vigyázzunk mert erősek a szörnyek amik itt vannak. Ha ez is megvan menjünk vissza Junonba a repülőterre, ahol a Highwind áll. Késve érkezünk, mivel Huge Materiát éppen akkor szállították el.

IRÁNY A FÜL

A következő utunk Rocket Town-ba vezet, mivel a Shinra ki akarja löni a rakétát és a Huge materiát, ezzel semmisítve meg a Meteor. A rakétára kapaszkodva (ha nincs a csapatunkban), akkor Cid fog jelentkezni, hogy vigyük magunkkal. Útközben összefutunk Rude-dal és katonáival, ám ütésekkel simán elintézzhetjük – az előző ütközet óta legyengült. Még el kell intézni egy katonát és már bent is vagyunk a rakéta irányítóterében. Egy kevés párbeszéd után az idióta Palmer beindítja a rakétát, így kilőnek minket a Meteorra. Ideje felvenni a Huge Materiát, ehhez menjünk jobbra. Az üvegburából a Kör, Négyzet, X, X kombinációval vehetjük ki a Materiát. Ha ez megvan menjünk a menekülő kabinhoz. Útközben egy

robbanás történik a tankeroknál, így kiderül, hogy Sherának volt igaza, mikor le akarta ellenőrizni ezeket. Szerencsére ő is itt van és segít kiszabadítani Cid-et a roncsok alól – Cid persze bocsánatot is kér tőle. Végül elmenekülünk a rakétából, ami becsapódik a Meteorba – tök jó ez a film, nem? A Shinra elképzelése ellenére a Meteor tovább fenyegeti a bolygót, igaz kissé megsérült. A Highwind-en rövid megbeszélés után Red XIII javaslatára Bugenhagen-hez kell menni Cosmo Canyon-ba.

COSMO CANYON ÉS MIDGAR

Repülünk tehát Bugenhagen-hez és beszéljünk vele. Ő azt javasolja, hogy térjünk vissza az Ancients-ek városába és ott nézzünk körül, hátha találunk valamit. Előtte Cloud biztonságban akarja tudni a Huge Materiát, ezért Bugenhagen laboratóriumában helyezi el őket. Ha megvizsgáljuk a lila színűt megkapjuk a Bahamut ZERO materiát. Később, ha egy színből (zöld, piros, sárga) az összes, illetve a sárgáknál egy részük MASTER szinten van, akkor be lehet őket cserélni egy Master materiára, melyben az összes zöld vagy piros vagy sárga matéria benne van – lásd lentebb.

Menjünk tehát a városba méghozzá bal oldalra – múltkor már írtam erről helyről. Itt Bugenhagen megfeti, hogy egy kulcsra lesz szükség, ami a tenger mélyén van, ám szerencsére mi már ezt felvettük, nem igaz? Bugenhagen aktiválja a berendezést és megnézzhetünk újra egy kis filmcskét Aeris-ről. A legenda szerint a Fekete Materiát csak a Fehér Materiával lehet semlegesíteni, és ez elveszett Aeris-szal együtt – úgy tűnik mindennek vége. Induljunk kifelé, ám ekkor Cait Sith hív fel minket telefonon, miszerint megtörtént a Sister Ray átszállítása Midgarba – ezt egy filmen láthatjuk is. Menjünk vissza a Highwind-hez, amikor is egy Weapon, a Diamond Weapon emelkedik ki a tengerből és megindul Midgar felé. Mivel az ágyú még nincs kész, ezért fel kell tartoztatnunk Diamond Weapon-t, amíg a fegyvert betöltik. Várjuk meg, amíg kiér a szárazföldre, majd menjünk neki. Ide aztán tényleg kell a Knights of the Round matéria. Miután megérezte, hogy el akarják intézni visszafordul. A junoni film után egy újabb nagyon jó következik. A Shinra az ágyút Mako-val akarja megtölteni és azzal akar tüzelni. Ezt a reaktorokból feltöltve meg is tesszik és elintézik a Weapon-t – akinek még van ideje vissza támadni – mellesleg Sephiroth védőpajzsát is likvidálják. Jön azonban az ellentámadás, a Weapon lézernyalóibai végeznek Rufus-szal – ezzel a Shinrának voltaképpen vége is van! Repülünk először a kráter fölé. Itt Cait Sith és Barret élénk vitába keverednek egymással. Végre az is kiderül, ki valójában Cait Sith. Nem más mint Reeve, amit már sejteni lehetett. Időközben Hojo becsavarodott és tönkre akarja tenni a Sister Ray-t, meg kell menteni tehát Midgar-t. Repülünk a város fölé. Itt ejtőernyővel fogunk Midgarba érkezni, ahol kövessük Cait Sith-et. Másszunk le és kutasuk át a területet. A továbbjutáshoz lefelé menjünk, ahol kimenthetjük a játékot és Midgar metrórendszerébe kerülünk. Először menjünk dél felé és csakis dél felé, ne törődjünk ki mit mond. Az alagút végében felvehetjük a W-Item materiát. Induljunk északi irányba, ahol hamarosan találkozunk a Turks csapattal, méghozzá Elenával, Rude-dal és Reno-val – ez lesz az utolsó találkozás velük. Amennyiben megcsináljuk az Yuffie-s kalandot, akkor kibékülhetünk velük, ha nem, mindenképpen harcolni kell ellenük. Mivel nekem mindig szimpatikusak voltak a Turks-ök, én kibékültem velük – meg aztán ők is elmenekülnek, mielőtt kikapnak. Ebben az esetben a Turks-ök méltóságteljesen távoznak. Még visszamehetünk a Shinra főépületbe is, ahol sok-sok cucc vár ránk. Például mi van azzal géppel, amibe pénzt dobunk, de nem rúghatunk bele, mikor nem adott ki semmit? Vagy ott van az trombita a ruhásszekrényben, amit Cait Sith legjobb fegyvere – és még

sorolhatam az érdekes felszereléseket. Amennyiben végeztünk mehetünk Hojo-hoz. Még mielőtt odaérhetnénk Scarlet és Heidegger egy óriási robottal támad ránk. Ha győztünk a robot – Scarlet-tel és Heidegger-rel együtt – felrobban, ezzel a Shinra utolsó maradványait is felszámoltuk. Mellesleg kapunk egy kiváló fegyvert, a Ragnarok-ot. Mentsünk állást és válasszuk ki Barret-et. Menjünk felfelé és vegyük ki a dobozból Barret legjobb fegyverét – utána visszamehetünk csapatot választani, de ha nincs Barret a csapatban nem lehet felvenni a fegyvert. Ha ez is megvan mehetünk Hojo-hoz. Elmondása szerint ő Sephiroth apja és segíteni akar fiának, persze ezt mi nem engedhetjük. Hojo annyira megőrült, hogy beadott magának egy adag Mako-t, ezzel teljesen elvágta magát, és szörnyekké változik át, akiket nekünk kell legyőzni. Nagyon nem lesz nehéz, csak sokáig fog tartani. Ezek után visszakerülünk a Highwind-re, ahol kiderül, hogy már csak néhány nap van a Meteor becsapódásáig. Cloud azt tanácsolja mindenkinek, hogy menjen haza és látogassa meg a szeretteit, aztán ha úgy gondolja térjen vissza. Csak Tifa marad, hisz neki sincs hova mennie. A romantikus éjszaka után másnap csapat minden tagja visszatér, így együtt mehetünk Sephiroth ellen. Cid és barátai beizzítják a Highwind-et, így már repülhetünk is a kráter fölé, ahol egy kis baleset történik.

3. CD - A VÍZŐ DÖSSZICSAPE

A kráterben landolunk, ahol rögtön felvehetünk egy állásmentő kristályt, amit értelemszerűen majd csak a legalján, Sephiroth előtt érdemes lerakni – ezen túl ott lesz egy állásmentő hely. Nem árt, ha kint a világtérképen az összes titkos dolgot, felszerelést, fegyvert, materiát megcsináljuk, illetve felvesszük – a már említett régebbi számok alapján. Induljunk lefelé a csigalépcsős alakzatú helyen. Az újabb képernyőn szintén lefelé haladjunk. Van itt egy-két cucc és matéria, amit vegyünk fel. A következő helyen ugráljunk és fussunk lefelé, egy elágazáshoz érünk. Itt aki velünk jön – az két ember – azt küldjük balra, aki nem, azt jobbra. Szaladjunk tehát balra, ahol több választási lehetőségünk is lesz. Érdemes a felső barlangot választani, ahol barna falú helyre kerülünk csendes zenével. Mivel itt lehet a materiákat a legjobban fejleszteni, ezért ezt a helyet jól jegyezzük meg magunknak – érdekes köcsögök támadnak ránk, melyeket akkor lehet megölni, ha adunk nekik Elixirt. Haladjunk tovább jobbra egészen addig a helyig, ahol alulról a fény jön – itt van a növényeknél van a W-Magic matéria. A bal oldalon van a kijárat. Egy olyan helyre érkezünk, ahol barátaink körben állnak. Beszéljünk velük majd rakjuk le itt a mentőhelyet. Mentsünk állást, ám még ne menjünk Sephiroth-hoz. Inkább kutassuk át az egész North Cave-et, minden egyes zugot és helyet. Tudom, hogy ez sokáig tart, de megéri, mert egy csomó érdekes és értékes felszerelést és materiát találhatunk. Ha ezzel megvagyunk térjünk vissza a mentőhelyre és mentsünk! Készüljünk, mert jön a vége! Töltsük fel mindenkinek a HP-MP-t és szereljünk fel mindenkinek a HP-MP-t és szereljünk fel mindenkinek a HP-MP-t, adjunk annyi embernek Ribbon-t, ahányan csak lehet. Csináljunk a Megalixir-ből 99-et, és nyugodtan adjuk oda a legjobb fegyvereket az embereinknek, hisz a matéria fejlődésre már nincs szükség. Ha megvagyunk mehetünk Sephiroth-hoz. Ugráljunk egészen a közepéig a helynek, ahol rövidesen Jenova támad ránk. Ott még nem lesz nehéz elintézni, két Knights of the Round és kész. Ezek után szemtől szembe kerülünk Sephiroth-tal. Ha elég magas szinten állunk, három csapatot választhatunk ellene, melyeket menet közben válthatunk – szerintem ez felesleges. Sephiroth első alakját még nem lesz túlzottan nehéz likvidálni, néhány Knights of the Round amelyet Mime támadással leutánozzunk és máris kikészíthetjük. Sokkal keményebb lesz Sephiroth következő alakja. Érdemes egy DeBarrier-rel kezdeni, ezzel ugyanis letörhetjük azt a pajzsot, amit

csinált. Erre is nyomjunk KOTR-t és Mime-t. A legveszélyesebb támadása a Super Nova, nekem ez a támadás nagyon tetszik – csak amit művel az embereimmel, az nem. Amennyiben a materiáink a megfelelő szinten állnak nem okozhat gondot Sephiroth elintézése. Győzelem után Sephiroth még visszatér és egy utolsó, mindent eldöntő csatára hívja Cloud-ot. Am ez már jelképes összecsapás, mindenképpen meg fogjuk nyerni. Innen pedig nem is maradt más dolgunk, mint hátrahátrálni és végigélni a megnyerést – persze várjátok meg a stáblista végét is, mert van ott egy meglepetés!

Hát, a végére értünk soha sem gondoltam volna! De várjunk csak, van itt még valami, amiről nem írtam.

EMERALD ÉS RUBY WEAPON

Van két szörny a játékban, akikhez képest a Sephiroth elleni harc vasárnapi tréning volt. Ez pedig a két Weapon, az Emerald és a Ruby. Sokkal erősebbek, mint Sephiroth, összehasonlításképpen Sephiroth-nak max. 200 ezer HP-je volt, míg ezeknek külön-külön 1 millió. Mivel rengetegen kérdezték, hogyan lehet őket legyőzni elmondom a saját tapasztalatomat azaz, hogy nekem hogyan sikerült.

Először is szükség lesz az összes piros materiára – a leírás szerint haladva – illetve a régebbi számaink alapján ez nem lehet gond. A legfontosabb materiák a Phoenix, Knights of the Round, Final Attack, MP Turbo, W-Item, W-Summon, Mime. A legjobb három emberre célra a Cloud, Cid, Yuffie hármas, méghozzá limitjeik miatt. Ezen kívül Cloud-nak vegyük fel a Békák erdejéből az Apokalipszis kardot, illetve 7 szinten a leírás szerint haladva – meg kell lennie Scimitar-nak, ami Cid egyik fegyvere. Ezeknek a különlegessége, hogy háromszorosan fejlesztik a materiát. A harmadik emberünknek legyen olyan fegyver, ami tele van duplán fejlesztő nyílásokkal. Ha jól emlékszem Bone Village-ben van duplafejlesztős karpáncél is, de jó lesz most ebből a Normal is. Csináljunk a W-Itemmel 99 Elixirt és Megalixirt. Ha ezek megvannak repüljünk a North Cave-be, oda, ahol a mágikus köcsögök támadnak ránk. Adjunk nekik Elixirt és öljük meg őket. Egy elintézéséért 1000 AP-t kapunk, és általában kettesével szoktak jönni. Ezen kívül jönnek itt még apró piros pontok, melyekért 2400 AP-t kapunk, ami háromszorosan fegyverben 7200-nak felel meg. Fejlesszünk minden piros materiát minimum kétszer Master szintre, hogy becserélhessük őket piros Master materiákra – ha egy matéria Master szintre lép, akkor abból kapunk még egyet. Ebből következőleg a Phoenix-ből 5 db. Master szintű kell, hozzá 3 Master Final Attack-kel. Ugyancsak három Mime-ra lesz szükség – mindenkinek egy. Jó, ha W-Summonból is van három darab. Az MP Turbo-t párosítsuk a piros Master materiával, ugyanis ettől többet sebez mindegyik – három legyen belőle. Vigyük a megszerzett Guide Map-ot Kalmába, ahol az egyik embertől cserébe megkapjuk az Underwater materiát, ami nélkülözhetetlen a víz alatti harchoz. Ha ezek megvannak, akkor mehetünk az Emerald ellen. Csináljunk két KOTR-t, majd utánozzuk le annyiszor, amennyiszer csak tudjuk. Mondanom sem kell, ezzel az erővel könnyű lesz elintézni. Ha meghalának a FA-Phoenix feltámaszt. Miután kinyituk a kapott cuccot vigyük Kalmába az emberhez – ajándék három Master matéria, ezzel már három pirosunk van. Szereljünk fel őket. Ha csapatunk a már említett tagokból áll mindegy, hogy kit süllyeszt el a Ruby futóhomokkal. Sebezni csak onnantól lehet, amikor a karjait a homokba dugja – innentől érdemes támadni. A limiteket mindig karjaira nyomjuk, míg a két KOTR-t utánozzuk, amennyiszer csak tudjuk – figyeljünk, hogy legyen elég MP-nk a feltámasztás miatt. Kis szerencsével és nem kis kitartással legyőzhetjük a Ruby-t is.

Veres Miki

Bementem az irodámba és körülnéztem az asztalomon. Azaz csak néztem volna, ha meg nem szólalt volna a telefon. Így hát gyorsan felkaptam, de lelkesedésemet csakhamar letörte a főnök mogorva hangja, miszerint látni akar az irodájában. Bármennyire is ő felettes, azért egy picit még elidőztem a szobában, hiszen egy levél feküdt az asztalomon. A feladója pedig nem volt más, mint Barbara. Aztán ott voltak még a folyó ügyeim aktái is, no meg a fiókban néhány elengedhetetlen cucc: a fegyverem, bilincseim, stb. Ezután pedig felkerekedtem meglátogatni a főnököt. Modora hideg volt – mint mindig –, azonban most nem egyedül ücsörgött az irodájában. Skinner igazgatóhelyettes elvesztette két ügynökét, Dana Scully-t és Fox Mulder-t. Három napja nem kapott tőlük semmilyen visszajelzést, s akkor is csak egy motelből faxoltak. Megkaptam mindkettőjük részletes aktáját, amit átvizsgálva egy fényképpel és telefonszámukkal lettem gazdagabb. Shanks szerint oda kéne adnom az ügyeimet Cook-nak, hogy teljes erőmmel az ügyön lehessenek. Így hát kiléptem az irodából, beléptem kedvenc társamhoz, és elűsárgoltam neki a nagy hírt. Vajon miért nem örült, hogy még több munkát kapott??? Aztán elbúcsúztam tőle és átsétáltam a konferenciaterembe. A szekrényből kivettem az elengedhetetlen cuccokat, majd beléptem a saját szobámba. A számítógépbe lépve APB-ztem, vagyis jelentettem az eltűnt személyeket és elolvastam e-mail üzeneteimet. Miután végeztem ismét a folyosóra léptem, ahol már Skinner várt és felajánlotta: menjünk együtt. Irány Everett, az a városka, ahol utoljára látták két ügynökünket. Mielőtt beszédbe elegyedtem volna a pultos nővel balra néztem, ahol egy helyes kislányt pillantattam meg. Persze előbb köszöntem az anyukának, majd megkínáltam a kisasszonyt egy rágóval. Ismét helyreállt a lelki békém, hiszen már tudtam segíteni valakinek, de azért nyomozni is kéne. Így hát felmutattam FBI igazolványomat a pultosnak és a fényképet megmutatva megkérdeztem, nem-e járt itt ez a két személy? "De" – jött a válasz, s pillanatok múlva gazdagabb lettem a bérelt autó rendszámával számával. Utána pedig megkértem szépen, hadd nézzük meg a két ügynök szobáját. Tudtam én, hogy sántít valami ennél a Mulder gyereknel! Nem éppen narancslé állt a TV tetején abban az üvegben... A tökmag és az UFO-s újság már nem is lepott meg. Az ágyon valószínűleg az éppen aktuális ügy aktái voltak, a telefon mellett pedig egy könyv hevert. Mivel más érdekes dolgot nem találtam át-

néztem Skinnerhez, aki Scully szobáját vizsgálta. Egy biblia feküdt az asztalon, de ebből nem lettem okosabb, úgyhogy a laptop irányába fordult a figyelmem. A fene, ez meg le van kötölve. Skinnerrel folytatott eszmecsere után arra a következtetésre jutottam, megkérdezem, hová telefonáltak az itt lakók. Egy grimasz után meg is kaptam az óhajtott számokat. Gondoltam megkérdezem mi az az UFO-s könyv, de a nőci amint meglátta a kezemben, már kapta is ki belőle, mondván ezt kereste égen-földön...

Mivel más dolgunk nem akad, irány vissza az iroda, ahol ellenőrizzük le az ismeretlen telefonszámot. Nocsak. Egy helybéli raktaré. Menjünk hát oda. Hátamra kaptam Skinner bábit és míg ő előlről rontott az épületbe, én hátulról támadtam. Volna...csak hát zárva volt az ajtó. Aztán eszembe jutott, hogy van nekem egy zárfeltörő kézi készülékem. Így mégis csak bent voltam az épületben. Míg Skinner hátul matatott az irodában én alaposan körülnéztem a helyen. A bejárat mellett zárt fadobozok voltak, hátul üres hordók, de a legérdekesebb mégis a vérnyomok voltak a földön. Gyorsan mintát is vettem belőlük, majd gondolkozni kezdtem. Ha itt vér van, valahol töltényhüvelynek is lennie kell. A szemközti oszlopban megtaláltam azt is. Sok szerencse kellett hozzá, de végül is sikerült észrevennem egy Morley márkájú cigaretta-csikket is a földre hajlítva. Ezt is eltettem elemző készülékembe és boldogan rohantam ideiglenes főnökömhöz.

Jól látható, hogy az irodát teljesen kipucolták, még az emeleten is csak használhatatlan cuccokat hagytak. Hacsak... A zseblámpám rávilágított a lényegre, ugyanis a pajszerrel már ki tudtam nyitni a lenti zárt dobozt, amiben egy vagon fekete por volt. Biztos ami biztos, elraktam egy üvegcsényit belőle. Azt hiszem ez minden, ami ebből a raktárból kihozható volt, így távoztam ott, ahol bejöttem. De ni-ni! Új látvány tárult elém. Egy hajó kötött ki a dokknál. Gyorsan le is szaladtam a kínai ürgéhez és kikérdeztem. Természetesen nem tudott az égvilágon semmit, de valami miatt gyanús volt a pasas. Vissza is mentem a raktárba jelentést tenni, de Skinnert valószínűleg két ügynök érdekelte. Így hát a kijárat felé vettük az irányt. Kint arra lettünk figyelmesek, hogy egy kocsi követett minket. Óvatosan közelítettem felé, majd mielőtt elhajtott volna le-

férés megtagadva – kormányé az autó. Hoppá. De mi a frászer? követ a kormány? Átmentem, hogy magával az illetékesel is átbeszéljem az ügyet, de egy fontos telefonhívás közbejött neki, így csak arra volt ideje, hogy megkérjen estefelé nézzek vissza a raktárba.

Addig volt még egy kis időm, úgyhogy leadtam Amis barátomnak a cuccokat a laborba. Miután jól kivicceltük magunkat, elmentem este a raktárhoz. Távcsoval végignéztam, hogy valamit bevisznek az első ajtón, majd utánuk lopóztam hátulról. Bent is csendben vártam a soromra, s néztem, hogyan rakodnak. Miután lerendezték a dolgot nekem már nem is maradt más hátra mint hazamenni és bedobni a szunyát. Érdekes módon azonban még kipillantottam az ablakon és egy szőke szépség libgett el előtte.

Másnap reggel siettem az irodába (jézus, mintha csak magamat hallanám), és azt veszem észre, hogy Cook fekszik a földön. Gyorsan odasietek, hogy megtudjam mi történt – hála Istennek még él a drága kollégám. Azt mondja leütötték hátulról és nem emlékszik semmire. Megnézem gyorsan a páncélszekrényt, de már érzem, innen hiányzik valami. Scully laptopját dobantották meg. Nincs mit tenni, leülök az asztalomhoz, amikor kapom a hírt, hogy James Wong-ot megölték az éjszaka a raktárháznál. Na, a reggeli kávémnak is lőttek, mehetek dolgozni. A barátságatlan mexikopó (Copyright by Martin Lawrence) igazolványom felmutatása után máris beengedett a helyszínelőkhöz. A halottkémén és a fotóson kívül már csak az áldozat nézett ki jobban, de ő vele sajnos már nem tudtam beszélni. A szakértő szerint egy nagy kaliberű pisztoly végzett vele, méghozzá igen közelről. Tehát mégsem stimmelt minden Wong körül. A fotóstól elkértem még a készülő fényképeket, majd odaléptem az ismeretlen gyönyörű nőhöz. Mint kiderült Mary Astadorianról van szó, ő a nyomozás vezetője. Gyorsan beavattam a részletekbe, majd megdicsértem a szép színe miatt. Majd belepirult, de azért kinyögte, hogy köszönöm. Lementünk vele a hajóhoz, amit tüzetesen is átvizsgáltam. Gyógyszerek a szekrényben, sárga viharkabát, valamint egy köteg pénzre lettem figyelmes. Meg is osztottam gondolatimat Mary-vel, azonban nem volt idő sokat beszélgetni, hiszen megjött a kikötő kapitánya, akitől megtudtam, hogy a Tarakan egy orosz hajó (ez állt a sárga dzsekin). Következő helyszín tehát a hajó volt.

Jó nagy monstrum ez, kár, hogy olyan csúnyán leégett. Csak azt nem tudni mitől! Körülnéztem minden létező helyen, nem is csoda, ha az alagsorban egy óriási fémgolyót találtam. Bármi is volt ez eredetileg, a lényegét már kiszedte belőle valaki. Nem baj, Amis-nek jó lesz. Valamint a sokkal ékesített dobozok is érdekesen hatottak. Tovább botorkáltam a fedélzeten, amíg két kabinra nem lettem figyelmes. Az egyikben egy napló, a másikban egy szál papír volt. A bökkenő csak az volt, hogy oroszul karcintották őket, s egy árva szót nem értettem belőle. Talán majd Mary! Elindultam felfelé, ám a hajó külsején érdekes foltokat véltem felfedezni. Mintha belülről beleégtek volna az emberek. Rémisztő... Gyorsan el is úsárgoltam a nyomozónőnek, aki viszont friss újlennyomatokat mutatott nekem. Felhívtam Amist, hogy nézze már meg kitől származhat, amikor a hajó le volt zárva! Nemsokára egy rendőr hozott üzenetet, miszerint a boncmester végzett a munkájával és nagyon sürgősen beszéde van Mary-vel. Hát legyen, menjünk oda. Érdekes eszmecsere következett arról, hogy mi baja is volt tulajdonképpen a kis kínainak, és mik is voltak azok a gyógyszerek. Wong egy különleges tumorral volt megáldva, ami annyival rosszabb a ráknál, hogy még sugárteret is volt. Ha nem lőtték volna le, akkor is elvitte volna a rák. A gyógyszereket pedig ezentúl csak kábítószerként hívjuk. Elkunyerbáltam a gyilkos löszert, majd kérdezgettem még a Tarakanról, de mint kiderült, nem voltam vele egyedül az utóbbi napokban, hiszen két másik FBI ügynök is járt erre felé. Miután megtörtént a fényképes azonosítás kiderült, hogy Scully-ék elrendeltek egy második boncolást a Tarakan legénységén. Dr. Truit szívesen meg is mutatná nekünk a tetemeiket, ha valaki el nem tette volna őket. Ugyanis a hűtőkamrában egy árva lélek sem volt! Ez érdekes. Mary szerint Wong is a Tarakan tagja volt, s plutóniumot csempészték be az országba. Így érthető lenne a rákja. Ez egész jól hangzott, megrágom még a dolgot. Addig is elugrattam a laborba, hogy leadjam a fémgolyót, valamint a töltényt Amisnek. Már nem is volt más hátra, mint hazamenni. Érdekes. Eddig nem keresett senki telefonon, most meg egyenesen üzenet hegyek fogadnak. Először is Barbara hívott a húsvét miatt – már megint egyedül töltöm az ünnepeket, de e-mailen megjöttek az újlennyomat minták, mivel Amis nem találta a tulajdonosát az adatbázisban. Hát akkor kikeresem én. Bizony meglepő dologra jutottam. A kollégám, Mark Cook újlennyomata volt a Tarakanon. Éppen azon gondolkodtam miként mondjam el

neki, amikor kopogtak az ajtón. Mark volt az. Azt mondja követi a kormány, és hogy mibe kevertem bele? Csitítottam kicsit, majd rákérdeztem az újlényomatra. Habogott valamit, majd megbeszéltük este találkozunk a raktárnál. Amilyen szerencsém nekem van, nem Mark jött el, hanem a Gordon cég egyik teherautója. Mivel üres volt nyugodtan beszálltam és átvizsgáltam. A kesztyűtartóban találtam egy érdekes papírt, amit már csak gyorsan zsebre vágtam, mert jött a sofőr. A jobb oldali ajtón vetődtem ki a járműből, ami abban a pillanatban már tova is száguldott. Erre aludni kell egyet, úgyhogy hazamentem.

CD 3

Reggel a vekkeróra zaja keltett fel, de nem volt időm sok mindenre, megint kopogtattak az ajtón. Most Mary volt az, a szokásosnál is izgatottabbnak látszott. Egy videó kazettát szorongatott a kezében, azt mondta nagyon izgalmas dolog van rajta. Persze fél óráig húzta az időt, engem meg már megölt a kíváncsiság, hogy mi lehet az. Aztán végül is lehullt a lepel. A felvétel egy benzinkútnál készült, ahol is megállt a Gordon társaság egyik autója és Mulder ügynök is. A kamionsofőr kiment a járművéből és elkezd Mulder felé szaladni. Ekkor órfási fényesség csap ki a testéből és megszakad az adás. Ez most mi a franc volt? Válasz azonban nincs, ehelyett van viszont fax. Megjött a Tarakanon talált iratok fordítása. Ezek szerint Wong rendszeres jövedelemmel rendelkezett (vajon be is volt jelentve?). Plusz megtudtam végre mi volt a fémgolyó. Hasadóanyagot tároltak benne. Most választás elé kényszerültem, hová menjek először? Az elégett sofőr, vagy a Gordon cég székhelye érdekel-e jobban? Odaadtam a faxot Mary-nek, majd nyakunkba kaptuk a lábunkat és elmentünk Charno-ba. Már eleve gyanús volt a hely, hiszen a kapu is nyitva volt, s minden olyan tökéletesnek látszott. Bent természetesen koromsötét volt, úgyhogy eszközölnöm kellett egy zseblámpát. Körülnéztem a bal oldali szobában, de semmi eredménye. Körülnéztem a jobb oldaliban is, ahol egy lámpa és egy csípőfogó fogadott. A nagy rendetlenségben majdnem itt hagytam, de csak meglett egy – a már a Tarakanról is ismert – fizetési napló. Ezt kerestem. Szóval akkor megvan a kapcsolat a Gordon's Hau-ling cég és a raktárház között. Ebben a pillanatban lépett be Mary is, azonban nem egyedül jött. Előtte egy fazon lépett be, akinek a szeme feketeségben úszott és olyan erővel rendelkezett, hogy azonnal leterített. Mondanom sem kell Mary is

ugyanerre a sorsra jutott. Na, és akkor itt jön a kedvenc feladványom. Mary pillanatok alatt észreveszi, hogy bomba van az egyik szekrényben, s alig van már csak fél perc arra, hogy valami okosat kitaláljunk. Lehet törni a fejeket, most mi tévők legyünk! Van egy csípőfogónk, amivel drótokat lehet elvágni, vagy megbütykölni az ajtón lévő zárat. De ez mind a rossz terv részét képezi. A megoldás: körülnézni! Van ugyanis egy fal az ajtó mellett jobbra, aminek az aljában egy szellőző van. Máris kiütöttem a lapáttal és kimásztunk – pont mielőtt az égbe repült az egész kóceráj. Kint rövid eszmecsere folytattunk a történetekről – és persze nem én lettem volna, ha nem próbáltam volna megcsókolni Mary-t – azonban egy kedves mosollyal hárította a dolgot. Seba, talán majd legközelebb...

Akkor nézzük meg az összeégett kamionsofőrt a boncteremben. Semmi különös nem történt vele azon kívül, hogy valami hatalmas nukleáris erő megégette. Mivel nincs mit tenni, hazamentem aludni.

Reggel az irodában kezdtem, ahol meglepve láttam, hogy Mark a konferenciateremben teljesen felfegyverkezve vár. "Mi az Isten folyik itt?" – típusú kérdésemre, "Harcba megyünk komám" – felkiáltás érkezett, hiszen Mark szerint van egy szemtanú a Wong ügyben, aki felismerni vélte a támadót. Aki pedig nem volt más, mint Yvgeny Smolnikoff, egy orosz emigráns. Ráadásul nem egyszer volt már büntetve. Arra a kérdésemre, hogy engedély van-e, igenlő válasz érkezett, és mivel már Mary és a kommandósok is értesítve vannak jobbnak láttam elindulni. (Bár Mark ellen kicsit húztam a szám.)

A raktárház előtt megkértem Markot, hogy fedezzen, majd pisztolyomat a kezembe ragadván berontottam az épületbe. Első körben lelövöldöztem az oszlop mögött állókat, majd körbevizslattam az alsó szinten. A cásások itt is megtalálhatóak voltak a dobozokon, sőt itt is volt fizetési napló, akár csak a Tarakanon. Feljebb merészkedtem a lépcsőn, ahol újabb gazemberek vártak még golyóra. Miután kiosztottam mindenkit a hátsó csigalépcsőm lefelé indultam el. És már is megtaláltam Smolnikoffot, aki békésen üldögélt az íróasztala mögött. Mivel nem akaródzott beismerni neki, hogy megölte Wongot, bizonyíték után kellett néznem. Még jó, hogy Mark megemlítette azt az eldobott fegyvert, ott a dobozok környékén. Miután megtaláltam, elvittem Amishez, a laborba, ahol csináltunk pár löszertesztet. Az eredmény: mindkét behozott löszert ezzel a pisztollyal lőtték ki.

Visszamentem az oroszhoz, aki most már nem tudott mit mondani a vádakra, úgyhogy Mark megbilincselte és elvezette. Nekem éppen megszólalt a mobilom. Amis volt az és finoman elküldött az 576 Konzol South Park oldalán található helyre, hogy miért viszek be neki sugárteretű dolgokat. És itt most a fémgömbre gondolt. Nem győztem tőle bocsánatot kérni, majd hazamentem.

Épp, hogy becsuktam az ajtót – már is kopognak. Mary az, de neki sincs valami rózsás hangulata, ugyanis kihagytuk ebből az egész lövöldözős akcióból. Épp ellenkezőleg, hogy Mark már értesítette róla, de megszólalt az üzenetrögzítő. Egy ismeretlen hang közli velem, hogy Mulder és Scully életben van, viszont részleteket csak másnak hajlandó elárulni, feltéve ha elmegyek egy bizonyos hangárba egyedül. Mary megsértődik, hogy rajta kívül mindenre van időm, s lelép, nekem meg végre alkalmam nyílik egyet szundítani.

Másnap reggel felkerekedtem és elindultam abba a bizonyos hangárba. Keresgéltem egy ideig, míg végre elő nem bukkant egy néger pasas. Persze nem mutatkozott be, csak egyfolytában azt hajtogatta, hogy ígérem meg neki, hogy nem beszélek róla senkinek. Más választásom úgysem volt, így figyelmesen hallgattam. Azt mondja, Scully életben van és egy kórházban ápolják. Ha odamegyek egy Jane Doe nevű nőt keressek. Meg olyasmiről is beszélt, hogy akivel szemben állunk az nem holmi orosz maffia, sokkal veszélyesebb annál. Ezt még a fegyver sem fékezi meg, csak egy speciális penge. X már is előhúzott a zsebéből egy törnek látszó szűrőszerszámot és átadta. Tudjam, mikor kell használni. Aztán meg angolosan távozott. Éppen értékeltem volna az elhangzottakat, amikor neszt hallottam a hátam mögöl. Előkaptam a stukkert – és lesben álltam. Huh, csak Mary volt az. A frászt hozza rám! Bezzeg most mosolygósabb, mint tegnap volt. Elhadartam neki gyorsan az ügyet, majd kaptuk a cókémunkat és elnéztünk a kórházba.

CD 4

A folyosón a nővérnek elmondtam, hogy Jane Doe-t keresem, mire valamiféle igazolványt kért. Mindketten előrántottuk FBI jelvényünket – erre megnyugodott. Megkérdezte kihez jöttünk, ki küldött. Mindig az igazat mondtam, így szerencsére egykettőre bent voltunk Scully-nál. Látszott rajta, hogy egy kicsit még zavart, ezért gyorsan be is bizonyítottam, hogy egy barát küldött – és elővettem az éles szerszámot. Kissé megnyugodott és így már tudtunk vele beszélni. Arról szá-

molt be, hogy egy vonatpályaudvarhoz tartottak volna, ha nem támadják meg őket. Eszembe jutott a papír a kamionból és már is felkerestük a címet. A villanypóznáról felmászva körülnéztem a távcsöveimmel és megpillantottam az áhított vagont. Bementünk, de már minden el volt égve. Éppen azon gondolkodtam, volt-e értelme egyáltalán eljönni, amikor egy kissé ápolatlan fickó szaladgált az autónk körül. Miután kikérdeztük, egy videó-kazettával lettünk gazdagabbak, amit be is vittünk az irodába lejátszani. A számítógépbe helyezve elevenedtek fel egy műtét képei, amit Mark is végignézett. Kisvártatva egy videó-konferencia részesei lettünk, ugyanis 3 ismeretlen azt állította, hogy Scully barátai és, hogy tudják hol lehet Mulder. A filmen szereplő fazon azonosítva kiderült, hogy Alaszka lesz a végállomás. Amíg Mark jegyet foglal, addig el kell búcsúzni Mary-tól, hiszen az ő hatásköre már nem terjed el addig. A srácok a kis PDA küldik a koordinátákat, lehet is menni először az orvos házához. Bent jól körülnéztem, de csak az emeleten találtam egy hullát. A plafonról lelógó csontvázat megvizsgálva egy rejtékajtó került elő, ami mögött Mulder volt megkötözve. A nagy pillanat elérkezett, végre személyesen is találkozhattam vele. Rövid eszmecsere után arra lettünk figyelmesek, hogy kocsiajtó csapódik. Kinézünk az ablakon: kormányügynökök. Futás le a lépcsőn, ki a házból és oldalról jól lelövöldöztem őket. Beszálltam az autójukba és elhajtottam a katonai bázishoz. Itt kicsit beürösödtek az események. Fegyverrel a kézben mentem végig a folyosókon és amilyen kapcsolót csak láttam megnyomtam. Láttam nagy üvegajtókat, számítógépeket is. Aztán betértem egy hullával teli terembe. Mulder is ott volt, csak neki is az a feketeség lebegett a szemében. Mondtam Scully-nak, hogy fusson, én pedig jobbra fordultam és lelőttem az újabb őrt. Bementem a hátsó vezérlőbe, ahol tudtam egy picit pihenni, majd kinyitottam a nagy üvegbúra két ajtaját. Visszamentem a középső számítógépteremhez, ahol a fekete gombbal aktiváltam a rendszert. Már csak hátul kellett lelőni az őrt, elvenni a kulcsát és elfutni Mulder elől, hogy vége legyen ennek az egész örületnek.

A végét pedig vétek lenne lelőni, úgyhogy mindenki szépen játssza végig és csodálkozzon. Néha a jó a rossz és a rossz a jó? Hú gyerekek, én már olyan fáradt vagyok, hogy azt se tudtam a végén ki-kivel van. Elég egy rossz lépés és vége a játéknak. Úgyhogy most elmegyek téli álmot aludni, ne keressetek, ne hívjatok – hagyjatok aludni.

Zzzz... B.P.



THE X FILES™



CARRIAGEWOOD



DRIVE
SAFELY

● 2014.12.12

MILLENNIUMI LABDARÚGÁS



576 KONZOL

A kommentátorok nem változtak, ám némi-
leg végre sikerült kibővíteniük a szókincsüket,
így nem a megszokott 10 mondatot sorolgat-
ják, hanem rendszeren, a történeteknek megfele-
lően kommentálnak, ami tényleg nagyon han-
gulatos és szórakoztató. Ráadásul még min-
den csapatban legalább 4-5 nevet tudnak,
így ha Ocsi-bácsi gólt lő, bizony néven neve-
zik, ami fura, de mindenképp jó egy magyar
fülnek. Ja igen! Nem vagyok benne biztos, de
mintha a magyar meccsek alatt a közönség

INTRODUCTION

Az utolsó dolog, amit ■ irányítás szempontjából megemlítenék, az az új emberfogások rendszere. Amikor bedobáshoz, vagy pontrúgáshoz jut az ellenfél, a pályán futkározó játékosai fölött megjelennek ■ gombjelek, így



09/02/2013 12:32

Adam



A person's arm and hand are visible in the foreground, holding a glowing, translucent tube. The background is a city skyline at night, with a grid overlay. The tube appears to be a medical device, possibly a catheter or a tube for a patient. The overall image has a high-tech, medical feel.



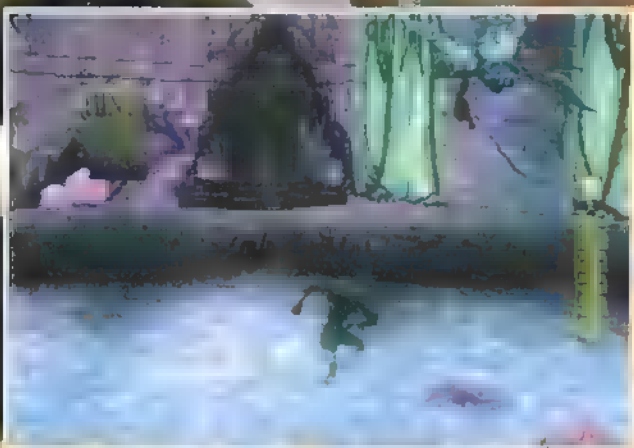
csarnokba kerülünk, néből fogad
nyitni a pályát, – az éjszaka a a
mennyire nekünk a kővetkező. Kétféle
bár még csak egy szóba jött, de
sőbb nyitni még több is. Összesen 14
pályát – illetve világon – phantom
kísérletet vezet az utolsó körök
Kétféle pályán – a pályák először
össze – sz – a pályák
Ha esetleg a pályák a pályák, egy
pályán a pályák a pályák
visszatérhetünk a pályák a pályák
pályák a pályák a pályák
pályák a pályák a pályák



... az, hogy
... egy megadott kap... lókat mecto...

BALTAS DE TIPO

[illegible]



2 JÁTÉKOS
1 MINUTÁS JÁTÉK
ANALÓG RÁNYÍTÓ
✓ KÉZIRATI ÁTLETEL
A PÁLYÁK
× A LÁNYALPÁRTIS
NAJTIK

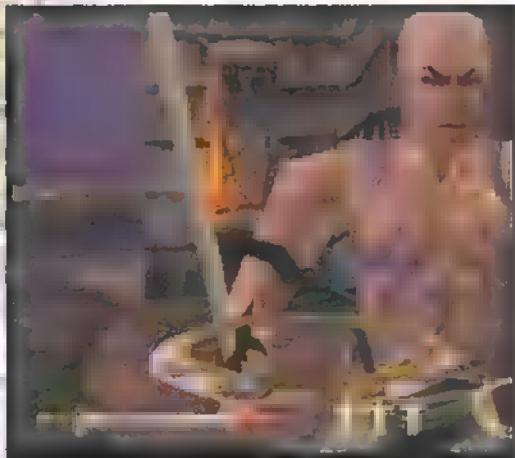
78%

78%

Ismét egy népszerű, közkezdelt tévésorozat fő hőse elevenedik meg az otthonunkban. Ezúttal viszont főhősnőről van szó! A hölgy egyenesen a középkorból érkezett a digitális korszakba, hogy felkerülhessen a Playstation fan-ok CD lemezére. Ez a híresség pedig nem más, mint Xena, a hercegnő. Gondolom sokan közületek húzzák most a szájukat, hogy megint egy gagyi filmátírat, de ezúttal nem erről van szó. A Universal Studios és az Electronic Arts által készített és publikált játék, szinte teljesen eltér a filmtől és csak nagyvonalakban emlékeztet a sorozat történetére. En ugyan nem vagyok egy Xena rajongó, de ennek ellenére jól eljártam a játékkal. A stílusa 3 dimenziós akciójáték, néhol opróbb logikai elemekkel fűszerezve. De nem kell megjedni, mert ezek minden esetben maximálisan megoldhatók, sehol nem fogunk elakadni egy el-túlzott agyemagmozgató feladvány miatt. Mint az már lenni szokott, itt is a kezdő animációból derül ki az alaptörténet, ami aztán a játék során, folyamatosan alakulni fog. Sajnos nincs szó az interakcióról, mert akárhogy cselekszünk az előre megírt story-t nem tudjuk átírni, csak végigjárt-szani.

AZ EGÉSZ OTT KEZDŐDÖTT...

...Xena és legjobb barátja Gabrielle épp egy ösvényen sétáltak az erdőben beszélgettek, mikor egy ismerős faluhoz értek. Xena úgy döntött, benéz a faluba és meglátogatja rokonait. Szólt Gabynak, hogy nyugodtan menjen előre, majd a kereszteződésnél találkoznak és ez-



zel elváltak útjaik. Igen ám, nem számítottak, hogy a gonosz Kalabrax mágusnő és csallósai épp most szándékozzák elfoglalni a világot és igába hajítani az embereket. Amikor Xena beér a faluba még semmit sejt, egy szimpla borbélytámodásnak látszik az egész. És csak jóval később jön majd rá a történetekre, de ott már mi fogjuk irányítani a hősnőket és nekünk kell rávezetniük őt a történet megfejtésére is.

Miután már minden világos, pillantsunk be a főmenübe, ahol először az options-be vezessen utunk, mert itt tudjuk beállítani az összes játékkal kapcsolatos dolgot. Igaz ezeket lehet módosítani játék közben is, de jobb ha most tudjuk a beállításokat és aztán már csak a játékra összpontosítunk. Itt tudjuk megváltoztatni a gombok kiosztását, a zene hangerejét, a vibrációt erre alkalmas irányítón és az alapértelmezett mozgásformát, ami lehet gyaloglás, vagy futás. En ezt ajánlom kapásból futásra állítani, mert úgy is mindig futni fogunk kivéve a veszélyes helyeken, de erről majd később. Ha ezzel végeztünk, kipróbálhatjuk a gyakorlatás üzemmódot, ahol egy gyakorlatpályán kell végigugrálnunk a dobozokon, ledobni a vőzakát, s.b. (mint a

Tomb Raider-ben). Gondolom nem kell bővebben kitérnem. Ha esetleg lenne meletti állásunk (bár első alkalommal érdekes lenne) itt tudjuk visszatölteni azt (Load Game). Most viszont mindenki nyomjon a New Game gombra. Minden pálya előtt, a töltés ideje alatt elolvashatjuk az éppen alakuló történetet, hogy mire számítunk a harc közben. A játék lényege nem más, mint végigjuttatni a szinteken és minden ellenfelet lekaszabolni. Természetesen összeakadunk különböző tárgyakkal és segítőtársakkal is, mint például régi barátok, akik segítséget adnak, papirusz tekercsek (scrolls) melyek tanácsokkal látnak el a pálya teljesítéséhez és különböző fegyverekkel, varázslatokkal és energianövelő lötyökkel. A játék irányításához, meglepő módon nem szükséges a joystick, ami nem árt ha van, mert nagyon megkönnyíti a kezelést, de nem alapkövetelmény. Xena mozgása nekem egy kicsit furcsának tűnt, nem volt túl élethű. Ha olvastátok az Army Men 3D című cikket, az ott megemlített járművek kanyarodásához hasonlít Xena mozgása is. Vagyis amíg futunk minden rendben van, de ha elhúzzuk a joystickot valamilyen irányba, olyan hirtelen fordul meg a hősnőnk, hogy követni is alig bírjuk. Ez főleg az utolsó pályákon lesz veszélyes, ott rögtön a szakadékban találhatjuk magunkat. Itt elővigyázatosan állítsuk vissza a mozgásmódot sétálásra. Szólnék pár szót Xena mozgásáról is. A bal analóg karrel vagy az irányokkal tudjuk mozgatni a lányt, a jobb analóg karrel vagy az L2/R2-vel tudjuk forgatni a kamerát. Az L1-et nyomva tartva tudunk futni, a R1 pedig célzó nézet. Ez utóbbi arra szolgál, hogy be tudjuk mérni az ellenfelet mielőtt megdobjuk chokramunkal (én csak bumerágnak fogom hívni). Szóval, míg ezt a nézetet használjuk, az X-szel tudjuk eldobni a bumerágot, egyéb esetben a X a kardozás gombja. A Négyzettel tudunk rugni és ezt a kardal kombinálva lehet megkombóznunk az ellenfeleinket. A Háromszöget benyomva fog Xena ugrani, amit a futással párosítva lehet szaladni ugrani. És végül a Kör, a védekezésre szolgál. Ezeket a gombokat sorba nyomkodva, vagy egyszerre lenyomva, különböző extra mozdulatokat hozhatunk elő, melyek harc közben látványosak ugyan,

igazán bizonyultak hatásosnak. A Start-at benyomva a már kitárgyalt menübe kerülünk, a Select viszont a varázslatok menüjébe visz. Itt az X-szel tudjuk kiválasztani, az aktiválni kívánt varázslatot. Ezekhez a speciális dolgokhoz a pályákon lelhetünk, különböző varázsgömbök személyében.

A játék grafikájára változó a legmegfelelőbb szó, mert helyenként nagyon szép, másutt meg igen gyér. A küzdelmünk elején gyönyörű mészésekkel, folyókkal, kertekkel és oázisokkal találkozhatunk, míg az utolsó pályák többsége már igencsak hiányt szenved a kidolgozottságban. Ezen kívül pedig negatívumként kell megemlítenünk a szereplők kidolgozását is. Xena és főleg a kis barátja, nagyon csúnyára sikerült. Míg Lara Croft-ban minden játékos lívél nélkül beleszeretett, itt egy kicsit másképp lesz. Nem is a testükkel van a baj, hanem leginkább a ideletlen arcukkal, melyek nemhogy nem szépek, de egyenesen visszataszítók! Ráadásul még textúra hibákkal is teli van a játék. Rengeteg helyen tűnik úgy, mintha a hősök végtagjai leválnának a testüktől, vagy a nyílveszők a fal helyett levegőben fúródva állnak meg, s.b. A hangokkal kevesebb a gond, mert azt nem is igazán lehet el-



rontani (legalábbis nagyon érteni kell hozzá). A hanghatások, kardcsattanások, segély és csatokiáltások megadják a játék alaphangulatát. Ezen kívül a zene is, olyan "középkori csata" beütésű, mely szintén passzol a korabeli stílushoz.

SEGÍTSÉG A VÉGIGJUTÁSHOZ

The road a Oealus: Az első pálya, melyen különösebb feladatunk nem lesz, csak átküzdenünk magunkat a barbár útonállókon és eljutni a város kapujáig. Itt megtaláljuk az egyik jó barátunkat, akit bizony szépen helybenhagyottak a támadói. Utolsó erejéből elárulja nekünk, hogy a falu egy barbár megszállás alatt van.

Trouble in Oealus: Ezen a pályán az lesz a fő feladatunk, hogy megmentünk a fogva tartott fűszereket. Pontosan 4 fűszert kell megmentenünk ahhoz, hogy a főkapu kinyíljon. Ehhez azonban még szükségünk lesz egy kulcsra is, ami a kapu előtti ház ajtajánál található.

The Pirate King, Pactolus: Miután túljutottunk a városon, a kikötőben találjuk magunkat. Itt rögtön induljunk el jobbra, majd a kikötőben szedjük le a ládát az oszlopról, a kötél elvágásával. Most már át tudunk jutni a vízre, a ládán ugrálva. Itt láthatunk egy kifeszített cápat, amit érdemes megütnünk, mert poénos módon különböző surf deszkák, halak, meg vasmacskák esnek ki a szájából. Utána ismét ugrálás rész következik, feljutunk a magaslatra, ahol egy szekér áll. Ezt lökjük neki a víztoronynak, ami lebo-



löljük és kiszabadítjuk. Igen ám, de nem tudunk továbbjutni a hídön ácsorogó szörnytől. Keressük meg a lán lógó méhkaptárt és azt megdobva, egy se reg méh vesz minket üldözőbe. Rohanjunk gyorsan a fickóhoz a hídön, akire rögtön rászállnak a méhek és az azon nyomban le is zuhan a mélybe.

Valarian's Castle: Eljutunk a gonosz uralkodó várához, aki katapulttal kezd el lani minket. A bumerággal vágjuk el a kaput tartó láncokat, majd menjünk be. Vigyázzunk a rengeteg nyílra és barbár harcosra a vár körül. A sátrak közelébe állva a katapult azokat is kilövi, és alattuk bonusz varázslatokat és energiákat találhatunk.

Valarian's Secret: A katapultot használva füstöljük szét a várat, majd küzdünk meg a király testőréivel, aztán végezzük magával a királlyal is. Aki halála előtt elárulja, hogy Gabrielle egy speciális ceremóniára választotta ki a gonosz és miután ezt közölte, egy Minotaurussá változik és meglög.

The Labyrinth: A királyt követve egy labirintusba jutottunk. Menjünk balra, és keressük meg a hálába ragadt hullát. Dobjuk le a bumerággal, így aktivizáltuk a kapcsolót, mely kinyitott egy kaput. Induljunk vissza a elágazáshoz, ahol az előbb balra jöttünk el, ott lesz a kapu. Utunkon vigyázzunk a pókokra. Itt meg kell küzdenünk a mutáns királlyal, és miután kinyitjuk, rálelünk Gabyre is.

The Renegade Amazon Village: A lényeg az, hogy Gabrielle életben maradjon. Vigyázzunk kell a testi épségére, tartsuk mindig mellettünk.

Rivers of Blood: A feladat itt ugyan az, Gaby segít nekünk a harcban is, irani az amazon leányzókat, csak vigyázzunk nehogy túl sokan szálljanak rá egyszerre, mert akkor bizony bajban lesz. Sajnos minden erőfeszítésünk ellenére a pálya végén Gabyt mégis elrabolják tőlünk.

Lost Temple of the Titans: Átlépve a kapun, a Titánok templomának bejáratánál kell megküzdenünk az amazon királynőjével és szolgálóival. Miután elintéztük (egyszerű küzdelem) Megjelenik Kalabrox a gonosz boszorkány, aki a barátnőnket akarja felhasználni egy szertartáson, hogy erejét növelhesse. Megnyitja előttünk a földet és mi a pokolba kerülünk.

Dyzan's Lair: Amint földet értünk a Föld mélyén, egy óriási sárkány támad meg minket. Az elintézéséhez a plafonról lógó, éles sziklákat kell ledobnunk a bumerággal, úgy hogy pont a sárkányra essenek. Ez nem lesz könnyű, főleg hogy legalább három kell, hogy eltávolítsa. Vigyázzunk a látatóságra, mert ha rálelünk bizony mi is lángro kaphatunk.

Road To Hades: Úton a lávafolyamokon át, meg kell találnunk a kapcsolót, ami a kinyitja a Golemet bezáró ajtót. Miután ez megvan és kinyitjuk a szörnyet, vissza kell mennünk még egyszer ahhoz a kapcsolóhoz a újra kinyitni azt az ajtót, de most már maximális sebességgel kell odarohannunk, hogy átérjünk mielőtt bezárul.

The Traps of Charon: Itt két kapcsolót kell aktiválnunk ahhoz, hogy a lávafal megszűnjön és átmehezzünk rajta. A falon túl menjünk balra, a hídhez. A bumerágot eldobva aktiváljuk a hidat mozgató kapcsolót, így átjuthatunk a hídön is. Külön figyelmet érdemelnek az ott kószáló zombik, akiknek még a végtagjait is le lehet nyisszantani.

Hades' Castle: Jelezzük a révésznek, azzal hogy megdobjuk a harangot. Így ő rögtön értünk siet lakijával és átvész a lán. Itt menjünk balra és intézzük el a melákokat. Hamarosan egy gombhoz érünk, melyre ráállva megvilágosodik a helyes útvonal. Vigyázzunk, a lépünk a sötét sziklára, mert megrázó élményben lesz részünk. Már is a lelkek temetőjébe jutunk. Mielőtt velünk is végeznének a szellemek, löljük ki a falakból a lángokat. Ezután bemehetünk a kastélyba. Hades kitelepít minket ebből az iszonyatos pokolból.

The Village of T'ir Na: Az élők világba jutva, ismét újra kellünk megkeresni barátnőnket, de út közben egy fickó segítséget kér tőlünk, mert bevették a faluját. Xena természetesen nem tud nemet mondani egy ilyen bájos kérésnek és azonnal oda siet. A faluban irtsuk ki a ráncgázkodó harcosokat és keressük meg a hidat nyitó kapcsolót (a házak mögött van). Miután meghúztuk a hidat mégis leszakad, de most már a maradványokról át tudjuk ugrani a szakadékokat.

Rescue the Seer, Fei: Ezen a pályán meg kell védenünk a falu vezetőjét (Seer) mert csak ő tudja a kiutat. Miután megtaláltuk a városközpontban, kövessük és védjük meg a támadó harcosoktól.

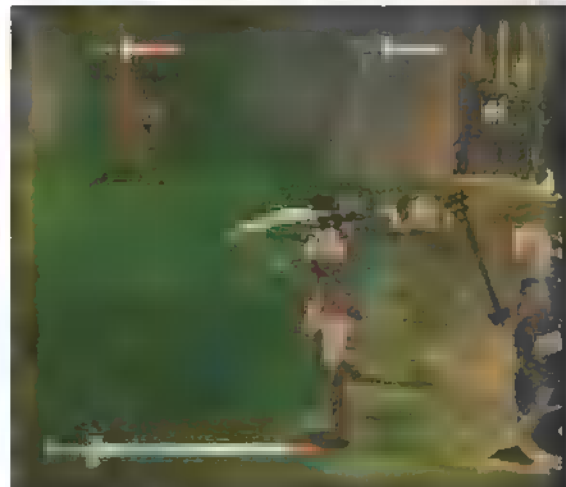
The Lyre of Orpheus: A kapun túljutva egy újabb erődióiménhez érünk, ahol egy druida vár minket. Intézzük el gyorsan, igaz mindenképpen elmenekül. Menjünk fel a lépcsőn balra és üssük meg a kristályt, ami kinyitja a kőfalat. Menjünk vissza a lépcsőhöz, ezúttal jobbra menjünk, egyenesen a druidához. A gonosz egy emelvényen áll, ominek az alján jelek vannak. Forgassuk a jeleket úgy, hogy megegyezzenek a falon szemben lévő ábrákkal. Így a druidát a hálába küldhetjük. A király ad nekünk egy varázshárít és elreptet a fellegekbe.

The Three Sisters: A fellegvárhoz kerülünk, ahol a köveken ugrálva eljutunk az első medúzához a három közül. Miután kinyituk, megnyílik a kapu, és így kell elintéznünk a másik két testvért is. Ha már az utolsóval is végeztünk, lépünk be a teleportba.

The Challenge: Itt meg kell küzdenünk a küklapsszal. Mindegyik halála után egy újabb síp nyílik ki a telepori kapu előtt. Miután mindegyik megvan vegyük fel a kulcsot is a kapuhoz. Most használjuk a királytól kapott hárítást. Ez egy dallamot fog eljátszani, amit nekünk is utánoznunk kell a sípokot megütve. Vigyázzunk, mert ha rosszat ütünk, repülő csontvázak serege támad meg minket. Ha jól emlékszem a hegyes sorrend a következő: jobbról-balra, 2, 4, 1, 3, 5. A kapu a sípok felett nyílik meg, ugorjunk bele.

The Temple of the Pinnacles: Kalabrox főhadiszállásába kerülünk, itt tartja fogva a gonosz, szegény Gabyt. Ha kinyituk a mágust, megjelenik egy óriási szörnyeteg, akit úgy kell kinyitni, hogy az oszlopokhoz csúljuk és hagyjuk, hogy nekifusson és ledöntse azokat. Végül magára dönti az egész mennyezetet és meghal. Arra még érdemes vigyáznunk, hogy ha közel kerülünk hozzá, akkor megesz. Mielőtt összedőlne az épület, fussunk Gabrielle-hez és így mindketten életben maradunk, mert csak a szörnyre esik rá a plafon.

Hát itt a vége. A pályák sokaságának ellenére, ez nem egy hosszú játék és főleg nem nehéz. Még úgy sem, hogy csak a pályák legele-



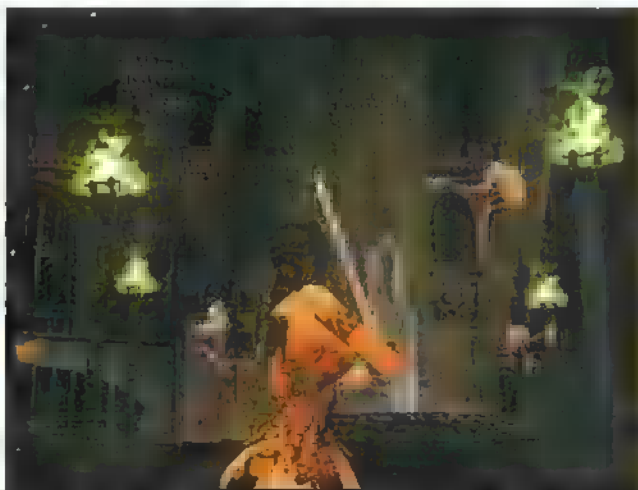
jén menthetünk. Igaz, hogy a vége felé már nagyon bekeményítenek a szörnyek, de addigra lesz pajzsunk, tűz, jég, villám, meg még egy rakás varázslatunk is. A jelentős negatívumok ellenére, elég szórakoztató és változatos volt a játék, én nagyon jól elszórakoztam vele. A stílus minden rajongójának ajánlom, bár igaz, csak egy hétfévégés kaland lesz.

Endrédi Tibor

nylva elolítja a kijárat előtt lobogó tüzet és így már ki tudunk menni.

The Isle of Kronos: Egy kis csónakkal útnak is indulunk, de természetesen hajótörést szenvedünk egy szigeten. Ez egy kis sziget, ahol egy óriás küklapsszal leszünk összezárva. Az ipse el kezd dobálni minket sziklával, amit kihasználva (ha eltávolítjuk a kőtorlaszt) kijuthatunk a partról. Menjünk fel az óriáshoz. Amikor már felértünk a szikla tetejére az idióta felmászik hozzánk. Más dolgunk sem lesz, mint a bumerággal messziről szembe dobni és amikor vakarózik, levágni az ujjait. Miután leesett, már is a következő pályán találjuk magunkat.

On the Trail of Gabrielle: A gonoszok elrabolják Gabyt, hogy csaléteknek használják el fogásunkhoz. Most az a feladatunk, hogy mego-



XENA WARRIOR PRINCESS

L A T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B E N A

1 JÁTEKOS
1 HÉTIG
ANALÓG RÁNYÍTÓ

✓ ÉRDEKES, VÁLTOZATOS PÁLYÁK, RÁNYÍTÓ GYORS
× HÉTIG RÁNYÍTÁS
TÚL ÉLVE

80%

A rajongók legnagyobb öröme és mindenki más tökéletes közönye mellett ismét NASCAR autókba ülhetünk az EA Sports jövőtől. 33 valóságos versenygép közül választhatunk, még intelligensebb pilótákkal vehetjük fel a versenyt, 18 eredeti és 5 közúti pályán rohathatunk a köröket: így lehet röviden kommentálni a meglepőnek éppen nem mondható hírt.

A korábbi évekhez hasonlóan a NASCAR 2000 is szokásos video-introval indít. Eredeti közvetítésekből összeállított klip mutatja be, mire és kikre számíthatunk a játék folyamán, majd a látványos bejátszás megtekintése után egy egyszerű, ámde áttekinthető menü fogad minket. A játékmódok választéka tartalmaz gyors versenyt (Quick Race), amivel azonnal a lovak közé csaphatunk, különálló futamot (Single Race), mellyel

senki se afféle Gran Turismos tuningolásra állíthatunk a leszorító erőn, a kormányzás típusán, a gumik keménységén, és végül a sebességfokozatok áttételein. Egy tízes skála tartozik ezek mindegyikéhez, s a közérthetőség kedvéért nyomban ki is jelzi a gép, hogy a módosításaink milyen hatással vannak az autó csúcsebességére, gyorsulására és úttartására. Az optimális konfiguráció elérése után irány a kvalifikáció (Qualify), ahol aztán eldől a pole pozíció sorsa. Nem árt összpontosítani, mert csupán egyetlen kör adatik meg a bizonyításra! A NASCAR 99-hez képest újdonság a Happy Hour menet, ami hasonló a gyakorláshoz, csak éppen itt ellenfelek is furikáznak a pályán. Nyilván azért találták ki ezt a lehetőséget, hogy a széláramok technikát is elsajátíthassuk.

Mert – ha netán valaki még csak most ismerkedik a NASCAR-al – elmondanám: az előttünk haladók széláramok stratégiai fontosságú. Ezt már csak az is bizonyítja, hogy az ún. NASCAR opciókon belül a fizikai

mondtam. Nos, akkor jöjjenek a kritikai észrevételek!

Sajnos a NASCAR sorozatra régóta jellemző tendencia, hogy ugyanazt akarják újra és újra eladni, és úgy tűnik, ezzel hagyományt most, az ezredfordulón sem kívántak szakítani. A játék grafikai motorja – főleg, ha olyan nevekhez viszonyítjuk, mint a Gran Turismo – származásos teljesítményt nyújt. A hagyományos NASCAR pályák ugyebár oválisak, a programnak jobbra csupán egy stadiont kéne kirajzolnia (nem kell számolnia a horizont távoli pontjain felbukkanó tárgyakkal), de az engine még ezzel sem tud megbirkózni. A lelátók a szemünk előtt állnak össze – ráadásul a terep egyáltalán nem valami grandiózus. Semminek sincs árnyéka, úgy, hogy a helyszínek rendkívül sivárnak tűnnek. Igaz, amúgy sincs sok dolog aminek árnyékot kéne vetnie. A szabados nyomvonalú fantáziapályákat még csak-csak jellemzi valami egyedi hangulat (például a dakotai pályán sziklák között kanyarog az út), de eredeti stadionok között alig lehet különbséget érezni. A kocsik kinézetében sincs számottevő javulás a korábbi kiadásokhoz képest. Szó se róla, minden versenyzőhöz az eredeti matricák tartoznak, ám továbbra sincs mindjegy egy megcsillanó effektus a fényezésen, a kocsik belső kiképzése pedig továbbra is csak 2D-s



nak, a NASCAR 2000-től nem lesznek túl boldogok. Nincsenek változatos helyszínek, s amik vannak is, azokon jobbra csak sima ovális pályák helyezkednek el. Ez a játék azonban kifejezetten a NASCAR rajongóinak készült. Ők nyilván észreveszik azokat a finomításokat, melyek felett a "mezei" játékosok elsiklanak. Mert azért van némi fejlődés: ez tény. Az új pályákon és versenyzőkön, na meg a már említett Happy Hour megoldáson túl jöjfe például, hogy a menet végi visszajátszásnál a legszebb pillanatokat összeállítja a gép – mintha csak egy TV-s összeállítást néznénk. A legfontosabb változások pedig a játékmódok között kell keresni! Mindjárt ott van a Race Against the King. Ezzel a NASCAR versenyek egy legendás alakját csempészték be a játékba: Richard Pettyvel – más néven "A Királlyal" – állhatunk ki párbajozni. A bajnokságon belül pedig egy még lényegesebb újítás bújk meg: ezúttal már itt is van kétjátékos mód! Saját versenyzőt lehetett kreálni a korábbi verziókban. Igaz, most sem egy kimagasló lehetőség: arról van ugyanis szó, hogy hat kitalált kocsik közül választhatunk, melyekbe a játékosok saját elnevezésű sofőröket ültethetnek.

A NASCAR-megszállottaknak tehát azért ajánlható az anyag. A kocsik úttartása és dinamikája élethű, ugyanakkor könnyű irányítani őket. Van nagy karambolok, borulások, de ha figyelmesen vezetünk, könnyen elkerülhetjük ezeket – s az egészet ezúttal is két hivatásos kommentátor köz-



egyetlen futamot rendezhetünk egy tetszőleges pályán, és bajnoki szezon (Championship Season), ami az eredeti pályákból, plusz (ha úgy kívánjuk) néhány kitalált helyszínből áll. A gép 15 versenyzőt válogat össze a számunkra: ennyi tehát a legyőzendő ellenfelek száma.

Az "éles" erőpróba (RACE) előtt – hacsak nem gyors versenyt választottunk – lehetőség van gyakorló körökre (Practice), melyek kielemezésével az autók paraméterein is változtathatunk (Car Setup). Nem túl bonyolult módon (ne számítson tehát

és a beállításoknál a széláramok mértékét is a tudásunkhoz mérten állíthatjuk. A kisebb légellenállás miatt alapvető technikai fogás, hogy lehetőleg mindig széláramokba húzódjunk. A játékban egy külön műszer van rendszeresítve segítségképpen: a sebesség- és a fordulatszám-mérő mellett tehát helyet kapott egy szélárammérő is. A menetek – ha realisztikus beállításokkal játszunk – akár több száz körön keresztül tarthatnak, ezért természetesen a kerékcseré lehetősége is adott. A boksztutába

húzóda utasításokat is adhatunk a szereplőknek, hogy a jobb és baloldali gumik cseréjén túl töltsenek-e után üzemanyagot, vagy javítsák-e a sérüléseket – autók ugyanis roncsolódnak, sőt ha olyan beállítással játszunk, akár le is robbanhatnak.

Nyilván sokaknak feltűnt, hogy az ismeretelő ez idáig elég tárgyilagosra sikerült, ami pedig felesleges szócséplésnek tűnhet – lévén, hogy a NASCAR sorozat régi ismerőinek az eddig leírtakkal nem sok újat

igazán tanulhattak volna már a Touring Cartól. Szóval mind a terep, mind az autók középszerű színvonalat képviselnek. S mindez miért? Csupán azért, hogy megfelelő képrésszítést tartani tudják magas felbontásban. Szerintem vagy teljesen át kellett volna kódolni a programot, vagy el kellett volna felejtetni ezt a felbontást – még szerencse, hogy jövőre kijön a PlayStation 2, mert különben még 2001-ben is ugyanezzel az engine-nel NASCAR-ozhatnánk.

Amint a bevezető mondatlalt is igyekeztem rávilágítani, akik csak egy jó autóversenyre vágy-



vetni. Úgy is fogalmazhatunk: a NASCAR 2000 az EA Sports féle sorozat legjobbika, de távolról sem a legjobb autóverseny.

V.Z.

NASCAR 2000

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESZER

12 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ
JÓL SZIMULÁLTÁK A RALAI
AUTÓK DINAMIKÁJÁT, ÉS MEG
JÁTSZHATÓ
GYÖKÉR GRAFIKA, SIVÁR
PÁLYÁK

79%

576 KONZOL

MEGINT METAL GEAR

Ez most olyan mesélős teszt lesz. Mert nagyon, nagyon ideges vagyok. Vagy inkább csak csalódott. Azért, mert egyre inkább biztos vagyok benne, hogy itt egy újabb bőr lehúzásáról van szó. Mármint ■ Metal Gear Solid-ról. De lehet, hogy csak öregszem, és rigolyás vagyok. Westend-beli boltunk vezetője, Tom most

valahol. Egyedül az a pár kocka érdekes, amelyiken a Ninja látható akció közben. "Lehet a Ninjával lenni?" – kérdezed most gondolom, joggal. Lehet! De ne örülj, most jön ■ feketeleves.

A MGSSM-ben ugyanis majdnem 300 olyan gyakorló küldetést kell meg-



majd biztos köpködni fog rám – mert ő nagy MGS rajongó – de én akkor sem nyilatkozom feltétlen elragadtatással arról, ami itt történik.

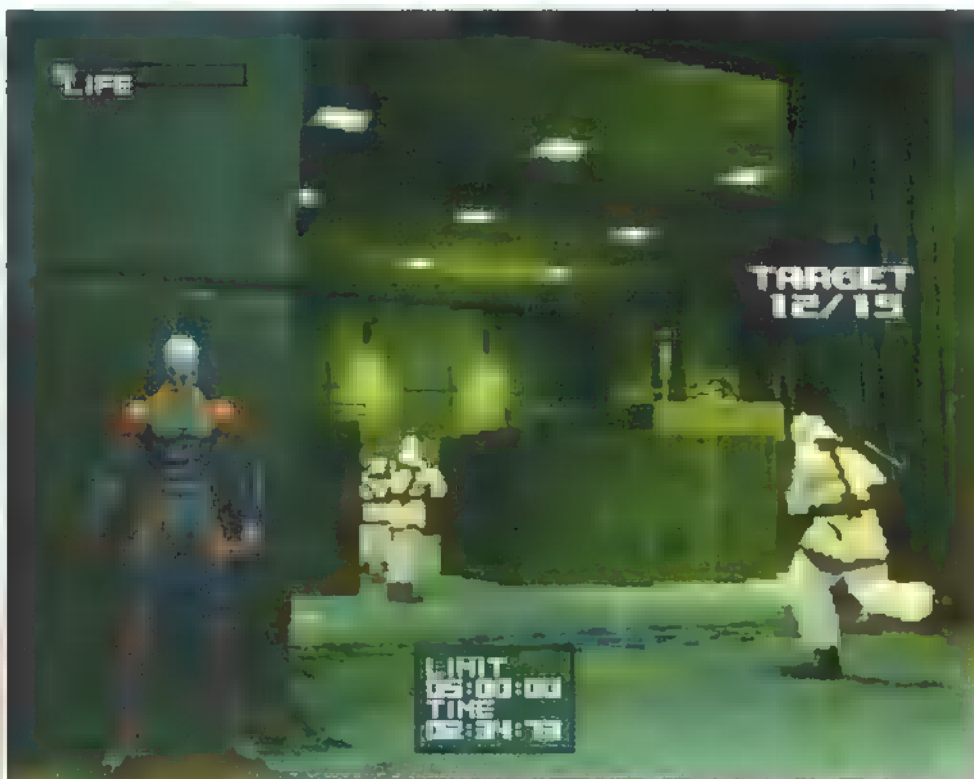
Megjelent ugyanis ■ Metal Gear Solid Special Missions című kiegészítő küldetéslemez. (Amerikában és Japánban MGS VR Missions ■ címe a gyengébbek kedvéért.) Rögtön kezdés után kiderül, az egész buli csak arra megy ki, hogy újfent belenyúljanak a pénztárcánkba, ugyanis a játék kéri az eredeti CD-t. Egy másodpercre, csak épp, hogy beleolvas. (Még jó, hogy ezt egy a Neten található patch-el ki lehet iktatni...) Ezután az ismerős főmenübe kerülünk, csak most ■ Ninja tekint ránk a háttérből.

Szerintem ne kezdjük le rögtön játszani, mert egy idő után ■ program elkezd demózni. Szépen bemutatja, hogy milyen újdonságokkal fogunk találkozni a játék során. Király zene, jó vágás, de hamar rájössz, hogy ezt az egészet mintha már láttad volna



csinálnod, amilyenből az eredeti játékokban is volt egy csomó, és már az is sok volt. Ha mindezeket átvergődél, azaz 100%-ra nyomtad ■ bulit, akkor végre kezelésbe veheted a Ninját. De addig még hosszú az út...

A MGSSM irányítása, grafikája, hanghatása – szóval minden – ugyanolyan és ugyanaz, mint az eredeti

TACTICAL ESPIONAGE
METAL GEAR
SOLID

SPECIAL MISSIONS

játékban. Nem kell hát sokat ismerkedned vele, ha már játszottad Solid Snake kalandjait. Ezért erre nem is térnek ki. Úgy ütős, ahogy van. Hideo Kojima mester ért a játékkészítéshez, az tuti.

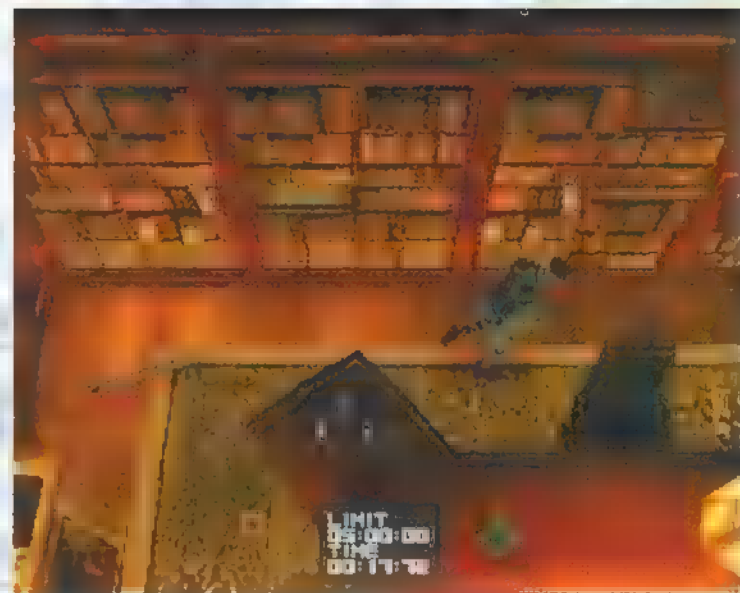
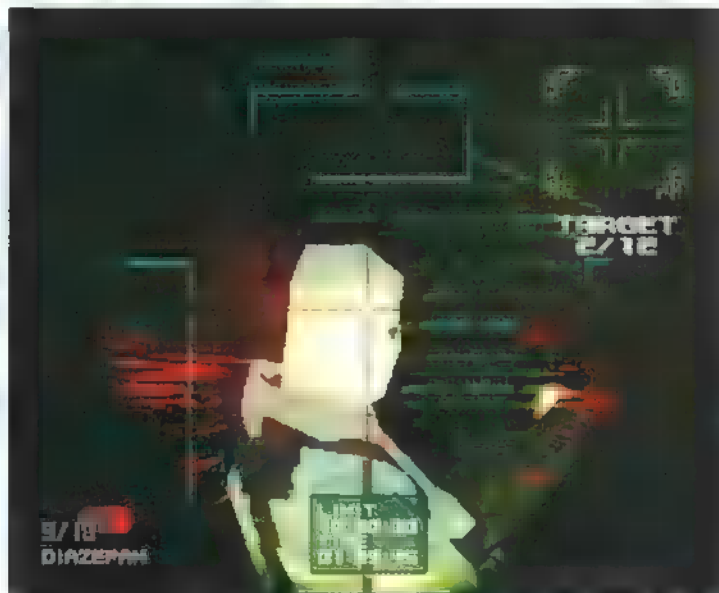
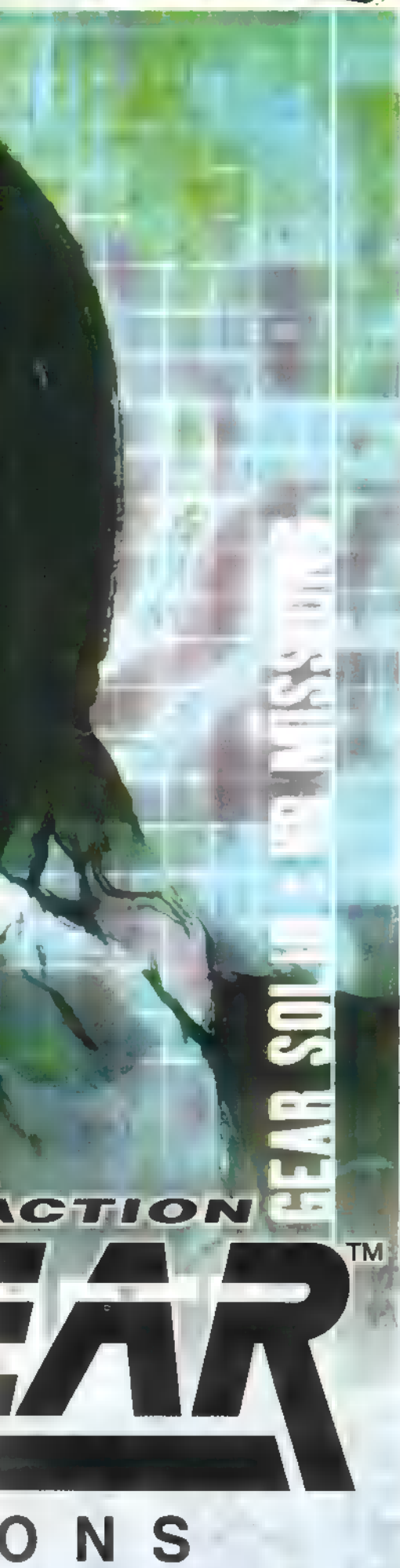
A VR TRAINING opció választása után ha már van mentett állásod, az automata töltés következik. (Ha nincs, nem következik.) Ezután láthatod ■ játékmódokat, melyek közül csak az első kettő választható. A másik kettő csak akkor, ha már az előzőek egy RÉSZÉT megoldottad. Nem rohanunk fejfel a falnak, csak szépen sorjában... Az előbb azért írtam, hogy csak egy részét, mert nekem miután megcsináltam az első két küldetés-csoportból egy-egy részt, már megnyílt a másik két lehetőség is. Legalább ennyi könnyítés van a PAL verzióban, hogy nem kell mindent végigszenved-

ni ahhoz, hogy az érdekesebb feladatokkal is megismerkedjen ■ ember.

TRAINING MODE

Ebben a "osonó" módban először fegyver nélkül – NO WEAPON-PRACTICE – kell egy csomó küldetést megoldani. Mindig el kell jutnod ■ kijelölt célpontig, anélkül, hogy észrevennének. Közben olyan egyszerű akadályokkal találkozol, mint az örök és a biztonsági kamerák. Összesen 15 misszió vár rád. Ne lepődj meg, néhánynál tárgyakat is kell használnod, például a cigit a lézerekhez, vagy a kartondobozt, hogy elrejtőzhess a kamerák elől.

Ezután jönnek az izgalmasabb dolgok. Küldetések fegyverrel – SO-COM-PRACTICE. Itt sem szabad,



vagy álló kristályok lesznek. A kijárat csak az utolsó célpont leszedése után jelenik meg. Még jó, hogy nem kell a fegyverek között sorban haladni, bármelyiket választhatod bármilyen sorrendben.

Ebben a részben is van TIME ATTACK mód, természetesen.

Szerintem ez a küldetés csoport már izgalmasabb, és csak 5 küldetésed van fegyverenként.

ADVANCED MODE

Végre valami izgalom! Először fegyvert kell választanod, majd kezdődik az igazi küzdelem, élő célpontok, azaz katonák ellen. Itt kezd melegedni a játék, mert a katonák úgy küzdehetnek, mint az orosz-lán. Legalább rá vagy kötelezve, hogy minden egyes fegyvert megtanulj használni – nem hiszem, hogy az eredeti játékban túl sok gránátot dobáltál, például!

SPECIAL MODE

Azt hiszem, hogy ez a rész a legizgalmasabb az összes közül, és elég jó húzás, hogy elég hamar megnyílik és rendelkezésre áll. Az első választható rész az 1 MIN. BATTLE, ahol mindig egy percig kell küzdenünk, először kristályok (TARGET) ellen. Ezen belül

először fegyver nélkül vagy Socom-mal, majd ezután jön a többi fegyver.

Itt szerencsére nincs TIME ATTACK mód, ehelyett kipróbálhatjuk, hogy milyenek vagyunk valódi katonák ellen, ■ VS. ENEMY részben. Minden fegyver választható, de csak sorjában.

A második kihívás a VS. 12 BATTLE, ahol 12 ellenfél legyűrése a feladat, 8 különböző pályán.



Ezek után következnek ■ hab ■ tortán, néhány igazán dögös opció – MYSTERY, PUZZLE, VARIETY, VR MISSION, NINJA, NG SELECTION! Az egyikben például néhány "büntény" kell kibogoznunk Agatha Christie bőrébe bújva. A nyomozás végre nem "virtuális" helyszíneken folyik, hanem "rendes" játékgrafikás terepen. Látványos és érdekes ez a rész, lehetett volna több is ebből a programban. A másodikban egy óriási hó-ruhás katona ellen kell küzde-

ni, aki akkora, mint Godzilla fénykorában. Meg kell verekednünk egy UFO-val is, amely formáját tekintve az '50-es évek sci-fi filmjeiben volt látható. Végül pedig jön az a lehetőség, amelyre mindenki várt a MGS óta – lehet a Ninjával, akivel 3 küldetést kell megoldanod. Ez a rész szintén "rendes" játékgrafikával készült.

CHETROL

A játék a jobb felső sarokban mutatja, hogy eddig hány százalékot teljesítettél. Ez a számláló igen lassan kúszik felfelé, úgyhogy lesz dolgod bőven! Szerintem sok unalmas küldetés van, és a TIME ATTACK feladatokat sem szerettem túlzottan. Szerintem ez az egész SPECIAL MISSIONS akkor lett volna az igazi, ha a MGS-t három CD-n adják ki. Vagy emellé a CD mellé adtak volna egy olyan lemezt is, amin van egy rendes játék is, csak mondjuk egy új történettel.

A játék grafikája megint csak tökéletes. Rendkívül látványos, mint az eredeti MGS-ban. A zene bomba, a hangok mind-mind 100%-osak.

Ha egyszer komplett végignyomod a játékot, ÁLLÍTÓLAG választhatóvá válik a SAJÁT SZEMSZÖGES opció. Mivel még nem jutottam végig, ezt nem tudom igazolni. Annyit tudok, hogy a Háromszög kétszeri megnyomásával aktivizálható ez a "Quake" nézet. További érdekességek nyílnak meg az EXTRA pont alatt is a játék során, és átvetető filmeket, pontosabban klipeket is mutat a program.

Martin



METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESONA

1 JÁTEKOS
1 HANGFÁJLÉK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NÉHÁNY HANGFÁJLÉK
✓ 100% HANGFÁJLÉK
× TÁJÉKOZTATÓ VAN
A HANGFÁJLÉK

900%

WEAPON MODE

Ebben a részben már nem az osz-
nás a cél. Kedvedre hangoskodhatsz!
El kell jutnod a kijáratig úgy, hogy a
választott fegyverrel megsemmisítesz
adott számú célpontot, melyek mozgó

MENTÉS

Találós kérdés: "Mi az? Nincs se karja, se lába, mégis két keze és két lábfeje van". Természetesen Rayman-ról, az UBI SOFT első számú platformhősről van szó. Három évvel ezelőtt RAYMAN megalkotásával az UBI SOFT a kor követelményeit messze túlszárnyaló 2D ügyességi platformjátékot készített. Az azóta eltelt pár év alatt voltak különböző próbálkozások RAYMAN megkonzolosítására, de a nagy klasszikust egyik sem tudta felülmúlni. Épp ezért esett a második rész fejlesztésekor elsődlegesen az UBI SOFT választása a NINTENDO 64-re (bizva a gép bikaerős hardverében), így joggal reménykedhetünk, hogy az új rész legalább olyan minőségű és sikeres lesz, mint az előző. Az eredményt elnézve pedig kijelenthetjük, ha nem is rengett akkorát a föld (manapság ugyanis szinte lehetetlen valami igazán újat alkotni bármilyen stílusban), mégis egy tökéletes 3D konverzió született, melyben sikerült megőrizni a Raymanes világ jellegzetességeit. Kevés cég veszi komolyan a 64-est (az anyacégen kívül talán csak a RARE), de most az UBI SOFT vette a fáradságot, és jócskán kiaknáztatta a kis gépben rejlő lehetőségeket.

A kártyában nincs elemes memória, ezért csak memóriakártyára tudsz menteni – viszont fontos, hogy még a gép bekapcsolása előtt behelyezed. Amúgy a játék használja a új memóriabővítőt is, berakásakor automatikusan átállítódik az options-ben a felbontás magasra, az élesség pedig maximumra. Az options-ben ezeken kívül csak a zenét, a hangokat és a képernyő elhelyezkedését állíthatod be. Az elején azt mondtam, hogy a Rayman egy 3D-s platformjáték, mégis sok mindent megőrzött 2D-s mivoltából. Ezalatt azt értem, hogy a pályák hatalmas 3D-s terek, ahol kedvedre szaladgálhatsz, amerre akarsz, hanem mindig van egy adott útvonal, amin haladnunk kell (mint mondjuk

Crash-ben), és ez az út kanyarodik-csavarodik a térben. A szintek általában lineárisak, még ha néhol vannak is elágazások, a lényeg nem a terep bejárásán van. Sokkal inkább az ügyességi részen, a csapdák kerülgetésén, a jól kiszámított ugrásokon. A sima pályákon belül is vannak eltérő részek, van, ahol csúszkálni kell (főleg a föléltetések előtt), máshol pedig egy rakétát kell meglövelni. Kalandjaink során az ellenségek kívül sokszor találkozunk majd ismerősökkel, segítőkkel. Ők nem csak tanácsokkal látják el minket, hanem a történet alakulása közben aktívan részt vesznek a dolgok (mint pl. Ly, aki az utolsó összecsapás előtt elkap minket zuhanás közben) alakulásában. Barátainkat két csoportra oszthatjuk: vannak, akik mágiát használnak, és vannak az adott világ lakói (Globox, Ssssam a kígyó, Carmen a cethal, Clark), akik



környezethez való alkalmazkodásuk miatt tudnak nekünk segíteni. **Ly:** Egy tündér, s mint ilyen nagy varázserővel rendelkezik, képes ezüst lumzokat előállítani, és ezáltal Raymant új és hasznos tulajdonságokkal felruházni. Sajnos a kalózok őt is elfogták, de aggodalomra semmi ok, alkalmunk lesz kiszabadítani.

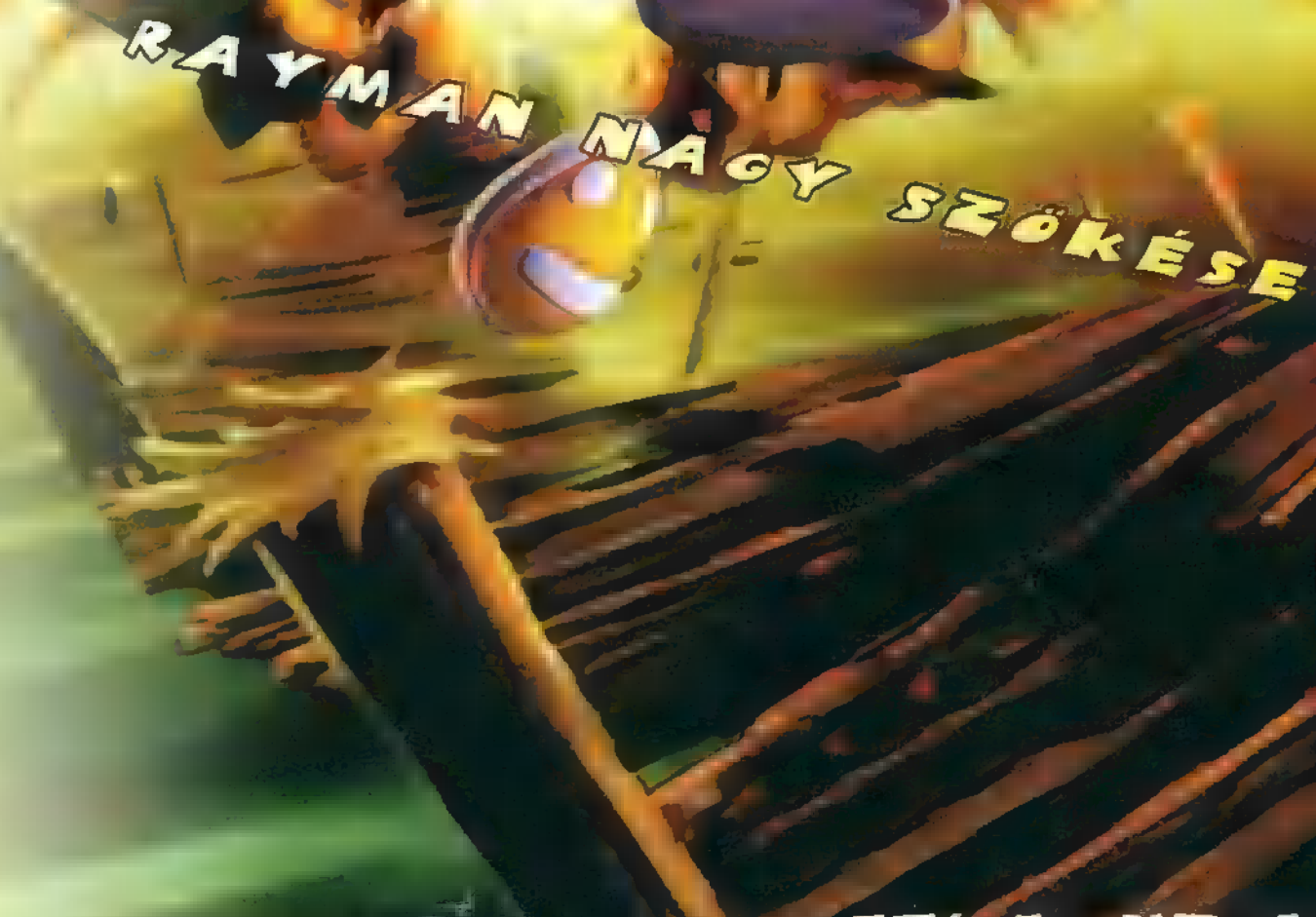


RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE

MESE HABBAL

A játék előzménye – mondjuk úgy – kissé hasonlít az előző sztorihoz. RAYMAN békés világát űrből érkező robotkalózok rohanják le. RAYMAN és barátja GLOBOX tehát a tettek mezejére siet, hogy visszaverjék a támadást. Hősünket harc közben értesíti telepátikus úton Ly a tündér, hogy a kalózoknak sikerült felsérteniük a Világ Szívét, és energia kezd szétoszlani belőle. Ekkor bekövetkezik, amire senki sem számított: egy hatalmas robot elszívja Rayman varázserejét, és foglyul ejtik. Globoxnak azonban sikerül elmenekülnie Lyhoz. Később őt is elfogják, és két jóbarátot közös cellába zárják. Hősünk már feladta a szökés reményét, de kiderül, hogy Globoxnak (aki egyébként lehetne a termékenység istene is, mert összesen 650 csemetének az apja) sikerült egy ezüst Lumz-ot becsempésznie. Ettől Rayman új erőre kap, és mindketten megszöknek a csatornán keresztül. Sajnos a szökés túl jól sikerül, és leesnek a lebegő kalózhajóról. Innentől kapcsolódhatunk be a játékba, hogy átvégződve különböző világokon visszajussunk a hajóra és megküzdjünk a kalózkapitánnyal, Razorbreaddel, kinek célja a világok lakóinak szolgáskorba hajtása.



Polokus: A világ szel-
leme, a minden terem-
tője, réges-rég elhagyta
már ezt a földet. De él
egy legenda, miszerint a
négy varázsmaszk meg-
szerzésével és egyesíté-
sével sikerülhet, hogy új-
ra visszatérjen közéink.

Teensie-k: Egy ősi
faj képviselői, ők alkották
meg a Hall of Doors-t is,
ami egy mágikus átjáró
a világok között. A drá-
gáim annyira öregek,
hogy már azt is elfelejtet-
ték, ki is volt közülük a király, így most
mindegyikük azt állítja magáról, hogy ő az.
Ha már itt tartunk: az első pálya teljesítése
után ők fogják megnyitni nekünk a Hall of
Doors bejáratát, ez a köztér tér pályavá-
lasztási helyszíneként funkcionál majd. Kb.
tizenhat pályán és számtalan titkos
vagy bonusz szinten kell átverese-
nünk magunkat, hogy eljussunk a
főgonoszhoz. Hasonlóan a Ray-
man 1-hez itt is lehet, sőt kell is a
pályák között oda-vissza járkálni,
mert bizonyos helyekre majd csak



galmas üldözéssel rész! A dolog úgy lett
megoldva, mintha a kamera a szörny nyi-
tott szájában lenne elhelyezve, így mindig
látjuk, milyen közel is vagyunk a végze-
tünkhöz. Ha hibázunk, irgalmat nem ismer-
ve csattan össze a két álkapocs.

Szokás szerint itt is a bebörtönzött bará-
tinkat kell kiszabadítanunk (a négy
maszk megszerzésén kívül), egyébként se-
gélykiáltásaikat már messziről hallani –
így aztán nem nehéz összeszedni őket.

Ha netalán elérhetetlen helyen van a ket-
rec, löjünk rájuk, az automata célzás

úgyis befogja. Ha jól figyel-
tem meg, tíz ketrec szétveré-
se után növekszik a max.
életerőnk egy kicsivel. Ha
már úgyis folyton a Lumzo-
kat emlegettem, emlékez-
zünk meg róluk is pár sor-
ban. Ők a szétszóródó en-
ergia speciális részei, színük-
től függően mindegyik más-
ra használható.

Sárga: Belőlük minden pá-
lyán bizonyos számú van,
összegyűjtésük után nyílnak
meg általában a bonusz
szintek.

Piros: Energiát töltenek vissza.

Kék: A víz alatt elhasznált levegőhöz
pótolnak egy keveset.

Zöld: Check-pontokként szolgálnak, ha-
lálod esetén onnan folytathatod, ahol leg-
utolsót felvetted.

Lila: Ha sikerül belelőnöd az általuk tar-
tott körbe, energianyaláb jön köztetek lét-
re, és Tarzan módjára átlendülhetsz a tá-
volabbi platformokra.

Ezüst: A legkülönlegesebb Lumz. Ahány-
szor egyet megszerzel, Rayman-nek akti-
válódik egy új tulajdonsága.

A pályákon talál-
hatsz majd jó
pár használ-
ható tárgyat is,
mint pl. hordók
(velük a zárt
ajtókat robbant-
hatod be), va-
rázsgömbök
(ezeket megszer-
zésük után el kell

juttatni a velük megegyező szí-
nű mini piramishoz, ezáltal nyílnak ki a templomok ajtajai). A későbbi pályákon találhatsz majd gyümölcsöt is, két dologra is jók (egyrészt róluk magasabbra lehet ugrani, másrészt a lávafolyamokon is rajtuk tudunk átkelni, haladási irányt és sebességet a lövéssel korrigálhatjuk). Amúgy a gyümölcsök mindig újratermelődnek (tisztá Zelda). Aztán ott vannak a rakéták, amiken lovalgolni lehet, és ritkán, de lehet szerezni

mágikus öklöket is, ezek négyszeresére
növelik a lövedékünk erejét, ha a B-t
nyomva tartjuk. Igaz, ha azonban sérü-
lünk vagy meghalunk, eggyel mindig
csökken az erejük. A kapcsolókkal a hi-
dakokat/ajtókat hozhatjuk működésbe, csak
beléjük kell lőni.

Na, azt hiszem mindenről volt már szó,
csak a majd-szét-esek-olyan-laza-vagyok
hősről nem. Alap, hogy az analóggal
tudsz sétálni vagy futni, A-val ugrasz, B-
vel lösz, a B-t nyomva tartva extra erőset
pörkölhatsz oda. Ha ugrás után nyomsz
még egy A-t, helikopter módjára eresz-
kedhetsz vagy repülhetsz. Rayman auto-
matikusan megkapaszkodik a platformok
szélén, illetve az olyan plafonon és fala-
kon, ahol lehetőség van rá (indák, pókhá-
lók). Tudsz úszkálni a víz alatt, és a víz
felett is. Z-val hirtelen megfordulhatsz,
vagy az ellenségeket célozhatod be. A fel-
ső C-vel körbenézélődhatsz, másik három-
mal pedig a kamerát forgat-
hatod. L-lel jelenítheted meg
a különböző információkat
a képernyőn (miből mennyit
szedtél össze stb.). A játék
nem számol életeket a
klasszikus értelemben, sérü-
léskor vagy elhalálozáskor
az energiacsíkodból vesz el
egy bizonyos mennyiséget,
ha pedig végleg elfogy,
gond egy szál – végtelen-
szer próbálhatod újra.

Sajnos rettentő kevés időt
kaptam a tesztelésre, ezért
a legtöbb pályán csak gyor-
san végigszaladtam, úgy-
hogy valószínű, sok minden
titkos dologról lemaradtam
(azt sem tudom pl. mi törté-
nik, ha mind az ezer Lumzo-
t összeszedem). Azt azért
biztosan állíthatom, hogy a
játék a maga nemében hi-
bátlan. A pályák szemet
gyönyörködtetőek, változato-
sak, és logikusan felépítet-
tek, van belőlük elég, és rá-
adásul fokozatosan nehe-
zednek. Mindegyik szinten
más és más dolgok nehezi-
tik meg a továbbjutást, rengeteg ötlettel
álltak elő a készítőik, mondjuk ezek egy
része még a 2D-s változatból került át.
Hál'isten az irányítással sem voltak gon-
dok, mert azért elég gázos lett volna egy

ha valami új használható tárgy vagy el-
lenség tűnik fel, sokszor pedig csak taná-
csokkal lát el. Na de milyen stílusban? Először is rekedt hangon elszuttogja (mint egy keresztapa) a mondanivalóját, majd egy gyerekhangon odavetett bye-bye-jal búcsúzik tőlünk. Egyébként ez az egész játékra jellemző, mármint hogy tele van poénokkal, az összekötő jelenetekben szereplő figurák mindegyikének sajátos karaktere van. Ja, tényleg erről jut eszembe, jó hogy nem a Bagó Peti kapta ezt a játékot, mert ő minden kis hülyeségen szokott nevetni, ezért nagy a valószínűsége, hogy ezen a játékon halálra röhögte volna magát...

Két apró hibát fedeztem fel mindössze a játékban: az egyik, hogy nem lehet kilépni menüből a pályákról, a másik, hogy a csúszkálós részeket nagyon precízen kell betanulni, hogy teljesíteni lehessen őket (és ez mire sikerül fog, legalább har-



mincsor kezdtük már újra). Ettől eltekintve a játék tökéletes és felüdülés volt végre sok silány PSX-es játék után, csak azt sajnálom, hogy 64-re kevés az ilyen jó játék!

Csipi M Lee

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESZÓR

1 JÁTÉKOS
MENTÉS, MEMORY PARK
MEMÓRIABŐVÍTŐ KÖNYVTÁR PARK

✓ IGY KELL LINDOZNI EGY
JÁTÉKNAK 99-BEN
X HÁNY HÉTTEL

96%

A HÁROM ALAPSZABÁLY

A HÁROM JÁTEKMÓD



CARMAGEDDON

CARAMBOLAGES N64 CARNAGES..

FŐLEG GYEREKEKNEK!

A játék a legújabb N64-es...
A játék a legújabb N64-es...
A játék a legújabb N64-es...

A VÖRÖS DÖRÖG

A játék a legújabb N64-es...
A játék a legújabb N64-es...
A játék a legújabb N64-es...

A játék a legújabb N64-es...
A játék a legújabb N64-es...
A játék a legújabb N64-es...

A játék a legújabb N64-es...
A játék a legújabb N64-es...
A játék a legújabb N64-es...

A játék a legújabb N64-es...
A játék a legújabb N64-es...
A játék a legújabb N64-es...

A játék a legújabb N64-es...
A játék a legújabb N64-es...
A játék a legújabb N64-es...

N64

PALETTA ÉS KUTYOK

Az említett N64-es játékok közül a legújabb a "Paw Patrol" című kutyák szereplésével. A játékban a kutyák a városban járhatnak, és a szórakoztató feladatokat teljesíthetik. A játékban a kutyák a városban járhatnak, és a szórakoztató feladatokat teljesíthetik.



Az említett N64-es játékok közül a legújabb a "Paw Patrol" című kutyák szereplésével. A játékban a kutyák a városban járhatnak, és a szórakoztató feladatokat teljesíthetik. A játékban a kutyák a városban járhatnak, és a szórakoztató feladatokat teljesíthetik.

Az említett N64-es játékok közül a legújabb a "Paw Patrol" című kutyák szereplésével. A játékban a kutyák a városban járhatnak, és a szórakoztató feladatokat teljesíthetik. A játékban a kutyák a városban járhatnak, és a szórakoztató feladatokat teljesíthetik.

TEST

Az említett N64-es játékok közül a legújabb a "Paw Patrol" című kutyák szereplésével. A játékban a kutyák a városban járhatnak, és a szórakoztató feladatokat teljesíthetik. A játékban a kutyák a városban járhatnak, és a szórakoztató feladatokat teljesíthetik.

Az említett N64-es játékok közül a legújabb a "Paw Patrol" című kutyák szereplésével. A játékban a kutyák a városban járhatnak, és a szórakoztató feladatokat teljesíthetik. A játékban a kutyák a városban járhatnak, és a szórakoztató feladatokat teljesíthetik.



HORROR - DE CSAK

Az említett N64-es játékok közül a legújabb a "Paw Patrol" című kutyák szereplésével. A játékban a kutyák a városban járhatnak, és a szórakoztató feladatokat teljesíthetik. A játékban a kutyák a városban járhatnak, és a szórakoztató feladatokat teljesíthetik.

Az említett N64-es játékok közül a legújabb a "Paw Patrol" című kutyák szereplésével. A játékban a kutyák a városban járhatnak, és a szórakoztató feladatokat teljesíthetik. A játékban a kutyák a városban járhatnak, és a szórakoztató feladatokat teljesíthetik.



AZ IRÁNYÍTÁS

Az említett N64-es játékok közül a legújabb a "Paw Patrol" című kutyák szereplésével. A játékban a kutyák a városban járhatnak, és a szórakoztató feladatokat teljesíthetik. A játékban a kutyák a városban járhatnak, és a szórakoztató feladatokat teljesíthetik.

CARMAGEDDON 64

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

12 JÁTMÓD

INTERAKTÍV HANGSÍV HÁTTÉR ZVANG

✓ JÓHALLÓ HANGSÍV HÁTTÉR, AZ
TÁJÉKOZTATÓ HANGSÍV HÁTTÉR
NEM LEHET

× HANGSÍV HÁTTÉR HANGSÍV HÁTTÉR
HANGSÍV HÁTTÉR HANGSÍV HÁTTÉR

53%

Csácsumicsá! Leszakadt ■ hó, tökig ér rögtön, hála Istennek vehettem is rögtön egy új akkumulátort, 12 ■■ mínusz, hurrá! Úgyse tudtam volna mire költeni azt a pénzt, csak százezer más életbevágó dologra...Mindezeknek ■ volt az előzménye, hogy egyik esete itt hagyott a kocsim ■ irodában. Hurrá, ■■ a taxisoknak, akiket ráadásul utálok! Volt hát időm arra, hogy elmélkedjem a Konzolról. Elővettem a korábbi néhány számot, és nézegettem őket. (Úhh, de jó ez az újság, ha ■■ én csinálnám, kettőt vennék minden hónapban. Ja, bocss...) Rövidesen rájöttem arra, hogy ismét elérkezett ■ az idő ■ újság történetében (immáron másodszor), hogy kicsit csökkentenünk kell a százalékokat, mert nagyon elszaladt velünk a ló. Egyszerűen ■ ■ helyzet, hogy sokkal jobbaktak a játékok, így a tesztlők hajlamosak arra, hogy minden új anyagra 90%-nál nagyobb adjanak. Szerintem ha egy átlagos játék 50%, mint azt korábban már megbeszéltük, akkor egy 80-90%-os játék már nagyon királynak számít. Ne lepődjétek meg tehát, ha ezután eszerint – kritikusabban – számoljuk a végeredményt. Kezdjük akkor a levelekkel és e-mailekkel, melyekből hála nektek most ■■ volt hiány.

Sziasztok Konzolosok! Végre erőt vettem magamon, hogy megírjam ezt a levelet, melyben tudatokra adom: nagyon jó újságot készítetek nekünk hónapról hónapra. Nagyon jók ■ leírások, gyönyörűek a képek, a poszter pedig hab a tortán. (Én meg azon gondolkodom folyamatosan, mivel lehetne ezt még jobbá tenni? – BP.) Őszintén szólva a Csevegő olvasása közben néha furcsa firtorba torzul az arcom. Némelyik "olvasó" olyan hülye kérdéseket tesz fel, hogy eszméletlen. Ezek biztos, hogy nem olvassák végig az újságot, mert akkor tudnák, hogy mikor lesz Dino Crisis, vagy Tomb Raider 4, sőt betéve tudnák az MGS titkait, amiről mindent leírtatok. Na mindagy. Játékok terén nálam ez a lista: Tenchu, Tomb Raider, Resident Evil, Silent Hill, MGS. Ez nem sorrend, mert mindegyik első helyezett. Adamnak üzenem, hogy kösz ■ remek bevezetőt a Star Wars Episode 1-hez. Végre egy olyan kritika, ami szerintem pontosan megfogalmazza ■ lényegét, amit sokan, nagyon sokan nem értenek meg ■ film megnézése után sem. Már a falra mászok ■ sok idióta, kritikusnak nevezett firkász irományaitól is. Nálam a film nagyon jó és kész. Na jó, Jar Jar tényleg idegesítő. Azt hiszem egyelőre ennyi elég, a legjobbakat kívánom nektek, na és persze magunknak is. Legyetek jók. Szüts András, Budapest

(Én most itt akkor a nyilvánosság előtt vitába szállnék veled. Egészen a bemutatónapiig reménykedtem. Mert hiába volt meg május 27.-én a teljes film CD-n, nem akartam lelőni a poént. A sort ugyanúgy végigálltam, mint a többiek, s az első hétfőn este kilenckor el is kezdődött az ürület. Már az gyanús volt, hogy a Star Wars felirat megjelenésekor tapsoltak az emberek!!! Azt hittem ilyen csak Amerikában létezik, de hát mindegy. És akkor eltöltöttem életem talán legszörnyűbb 2 óráját. Komolyan mondom arcizom rándulás nélkül néztem végig a filmet. Asszem' 1 Jar Jar poénon röhögtem el magam nagyon, de amúgy tényleg csöndben voltam. Ennyire gyenge történelvezetést, ilyen fas párbeszédeket már rég nem láttam. Szerintem Lukács úr a bevételre ment. Az oké, hogy a speciális effektusok jók és a szörnyek is fantasztikusan néznek ki, de ezzel nem lehet egy nézőt lekenyerezni. Legalábbis engem nem – BP.)

Áhhh, igen. Kösz a sok jó szót, csókollak, így ■ számlámra ■ akarsz. Ádám barátom valóban betalált ■ EP1 cikkével, de hát ■ a minimum töle, hiszen ő a téma nagy szakértője. Arcon is borítottam volna, ha beállított volna valami gyengécske cikket. Amióta befestette a haját és felállította (felzselézte, és a haját), mint valami tech-

nós szeletelőgép, úgyis minden alkalommal megmarom. ■ Petőfi csarnokban olyan előadást tartott az Episode 1-2-ről a legutóbbi Sci-fi napon, hogy a tömeg majdnem megízélte a színpadon örömeiben. Ha én írtam volna a cikket biztos jól meggyaláztam volna ■ filmet, mert nekem sokakkal ellentétben LEFELÉ megy ■ új epizód tetszési indexe, nem felfelé! Ha az új részek is ilyenek lesznek, dobom a Csillagok Háborúját egy életre. Ellentétben ■ South Park és a Blair Witch Project filmekkel, mert ezek viszont FELFELÉ mennek.

Áve Martin!

Baró az újság! Írtam egy kérdőívet, szeretném ha kitöltened és visszaküldenéd!

- 1., Kedvenc ételeid:
- 2., Kedvenc italaid:
- 3., Kedvenc játékaid (PSX-re):
- 4., Kedvenc sportod:
- 5., Kedvenc autómárkád:
- 6., Kedvenc filmed:
- 7., Kedvenc 576 Konzol újságod:

Kocsis Krisztián, Budapest
Zdrasztvuitye! Baró a kérdőív, mert ilyet még nem kaptam, könnybe lábadt szemmel töltöttem ki.

1 – Leginkább a húsok, mondjuk a bélszín jól átsülve. Meg a ■■ húsok, lehetőleg szőke és bögös.

2 – Whisky+kóla, de másnap olyan a fejem, mint akinek a Half Life-ban ■ nyilpuskával belölttek.

3 – PS-re nincs kedvenc játékom, pontosabban mindig más a kedvenc. Ismered a japán NTSC-s Metal Slug-at? Na, az ■ egyik kedvencem. Igazi arcade örület! De az egyetlen igazi kedvenc játékom a Half Life PC-re. Benne vagyok ■ német klánban is, ■ MCM-ben, halál királyok vagyunk.

■ – Nem vagyok ■ sportrajongó, se sporttört. Nem érdekel. Az egyetlen sport, amit nekem találtak ki, ■ a CSAJRA-LÖVÉS.

5 – VW Golf 2 a kedvencem, a vágyam jelenleg egy cabrio BMW 328i ■ E36-os kaszniból 17 colos kerekekkel.

6 – Birodalom Visszavág, Aliens, Brian Élete, meg egy csomó másik.

7 – Mindig a legújabb!

Helló Martin! És Bagó Peti! Nem is remélem, hogy a CsSzH-n (Csevegő Szent Hasábjain) találnak válaszaim kérdésekre... ööö, izé, kérdéseim válaszokra. (Na, az lenne még egy érdekes dolog. Küldjed a válaszaidat, megpróbálom kérdezni rájuk – BP. Hehehehe – Martin.) De azért sem küldök válaszborítékot, meg egyébként is ki tudja, mit hoz ■ Sors keze (Sors = Bagó Péter)... (Hmmm, érdekes kis hasonlat. Az biztos, hogy már rengeteg levél látogatta meg a Nagy Kukamánót, ha értitek mire gondolok... – BP. Hahahaha – Martin.) Na, de miért írok én hagyományos levelet? Így legalább stílusosan meg tudom kérdezni, hogy hány hagyományos, és hány elektronikus levelet kaptok? Tehát melyikből kaptok többet? Utolsó és egyben végső kérdésem: Martin, Neked mit hoz a nyuszika Karácsonyra, és Bagó Peti, Te mit kapsz a Jézuskától Húsvétra. Micsoda? Most mondják itt mellettem, hogy nem is a Jézuska hozza az ajándékokat!

(Hát most egy világ omlott össze bennem. Épp itt filioztam, hogy szokásos év végi levelemben mit is kérjek a Jézuskától, erre Te közlöd, hogy nincs is. Most mi lesz velem? Ki fog nekem ajándékokat hozni. Brühü... Ez egyébként olyan volt, mint amikor a Martin bekapcsolta nekem ■ Resident 3 örökéletét, meg egy lövéses győzelmét, miközben elugrottam valahová, s amikor visszajöttem csodálkoztam, hogy milyen frankón nyomom. Eire jön a Kispeti és mondja, benne van ■ család. Brühü a négyzetem... De tudom még fokozni, mert a múltkor találtam egy kólásüveget az asztalom, s belekortyoltam, mivel azt hittem az enyém, s

akkor jön be ■ gazdája, szőlőzsírral a kezében, hogy az övé. Aha, azért volt olyan furcsa íze... Szóval megint csak brühü. Gondolom ebből kitalálható, hogy karácsonykor nem vágyok másra, csak egy kis gyengédségre, csendre, boldogságra – BP.)

Csakúgy mellékesen, a múltkor szám slágerlistája Király volt! Nem hiába vezető a Bajnokok Ligája csapatját a Herta BSC-vel. Na ezzel a sajátos hangulattal búcsúzom is tőletek: béke veletek! Nyári Roland, Kiszombor

Jézuska, ooooh, a Jézuska. Nekem igazán nem kell semmi, és mivel már rég kinőttem az "ajándékozós" korból, valószínűleg nem is hoz majd semmit. Esküszöm ■ is vágyom másra, mint arra, hogy mostantól kezdve minden hétfőn egy gyönyörű szőke, barna, esetleg vörös baba kényeztessen a dolgozós hétköznapi után. De úgy, hogy amikor megunom, húzzon haza azonnal! Hát olyan nagy kérdés ez az élettől? Mi lenne, ha a lottóötösre fájna a fogam?

Pozor! Pozor! Agrostroj Prostějov! Der Martin! Hub-Hugy! "Öcsém, Frankóra elhagyott az erőm!" Először is Drakuláni szeretnék az újsághoz. Tényleg jó, a szá ■ is finom. Kár, hogy a játékok már egyre pröcibbök. (Kapcs ford. Kábuki nem ért egy szót sem belőled – BP.) De tudod Martin, mi lenne "Frankóra Baró"? Ha lenne az újságban a konzolos hardverekről egy sorozat. Minden számban egy oldal. Kezdvé a legelső csörgő-zörgőtől. Az amerikai beszólásokat, meg mér' engeditek meg frankóra az újságban? Pölö: "Elmentünk gémezni egyet ■ Tanyo-Teammal, nekstt mi szpikeltünk a der letyökkal ■ shopping centemél". Undorító! (Akkor most egy picit menjünk át komolyba. Azt, hogy egyre több idegen nyelvű kifejezést használunk gondolom annak tudható be, hogy olyan témával foglalkozunk amiben sok az idegen nyelvű kifejezés. Másrészt pedig ha körülnézel piciny országunkban, láthatod, hogy mindenhol ilyen kifejezésekkel élnek. You know... - BP.)

Néhány szuper versem:

JÉGMEZŐKÖN

Jégmezőkön jártam,
Fagyott hullát láttam,
Belerúgtam kétszer,
Összefirkált filccel.

A BALSORS

Nem indul az autóm,
Eltörött a mankóm,
Beragadt ■ sárba,
Nagyokat kiáltva!
(Mármint ■ mankó)

NEM FOGUNK MÁR

Ha a damil elszakad,
Nem fogunk már több halat.
Ha mégis, az jó lenne,
Bedobnánk a szemébe.
A szemébe ott rohadt
Kutyuskának jó lakoma.

PEJNAHARDER

Megjött már ■ télapó,
Leesett a sok műhó!
Mit virulsz te ott a lisztrel?
Te rohadt, bűdös pejnaharder?!

Puskás Tivadar, Budapest

(Tivadar! Komolyan mondom bagarat ültetél a fülembé. Most beszéltem a nagyfőnökkel és mondta, hogy szívesen adna egy pár figurát annak az illetőnek, aki egy valódi verset beküldene nekünk. Költői szabadságokat nem akarom korlátozni, így a témaválasztás a tietek marad, csak egy dolgot "rejtsetek" bele az 576 számsort. Az elbírálásban pedig a szerkesztőség valamennyi tagja részt fog venni! A beküldési határidő: december 31. – BP.)

Tivadar, rakjálak a kopaszok közé, hát ■ szót ■ vágtam a leveledből! Milyen ide-

gen szavakra gondoltál? ■ a cikkeken vannak vagy amik a Csevegő leveleiben? Mert a leveleket nem mi írjuk, a cikkeken pedig csak "szakzsargon" van, és ezek az angol és "angolosított" szavak a játékteszteléshez szorosan hozzátartoznak. Egy teszt során ugyanis kábé kétezerszer kéne megemlíteni a "játék" (vagy "játsszani, "játékos") szót, ami elég hülyén jönne ki. Ezért kellene ezek ■ néha bugyuta csinált szavak. Meg játsszuk is ■ eszünket egy kissé...

Szióka fiúk! Martin, Péter, Zoli és Miki! (Ki a máj ■ ■ Zoli? Martin) Hosszú hallgatás után úgy határoztam, hogy újra tollat, azaz klaviatúrát ragadok (úgyis hetek óta rá vagyok tapadva, de enél' majd később). Remélem hiányoztam egy kicsit?! Igazából nincsenek kérdéseim, mert amit tudni szeretnék, mindig megtalálom rá a választ a KONZOL-ban. Miért írok még is? Kedvtelésből. Az NTSC-s cikkeken nekem is jól jöttek, egyből be is szereztem a Parasite Eve-t. Most ezt nyomom. Tetszik. Az FFVIII-al kapcsolatban csak annyit: Martin megértetek! Én is alig várom már, hogy elhagyjon az erőm...

A csevegőhöz fűznék még néhány megjegyzést. Juhász Sándornak: Belátom, igazad van, néha én is kiadok saját nemem néhány képviselőjén, de azért ne írjatok le minket teljesen. Nem mindegyikünk van magától előlulva és próbálkozz, hátha összeakadsz 1-2 ilyennel. Sok sikert hozzá! A csevely végén már alig tudtam olvasni a nevetéstől. A férjemnek olvastam fennhangon, de szegény alig értette mit mondok. Szóval megint nagyot alakítottatok. Irigylem ezt ■ hozzáállást tőletek. Kedvesek vagytok, szuperek, minden ami kell. Martin! Jó húzás volt ez ■ Szilvis dolog. Érdekes volt látni a fiúk reakcióját. Azt hiszem lassan búcsúzom. Pusztika mindenkinek, majd még jelentkezek. Lénárt Krisztina, Nagykáta

Krisztikém, kisbabám, esetleg jelentkezhetnél minden hónapban nálunk, mert Martin bácsi (meg ■ összes olvasó ■■ szerintem) nagyon karmolja a nagyritkán felbukkanó leányzó leveleit. Sajnos nekem a véleményem EGYRE leszűkít a csajokról, és elhiheted, hogy már próbáltam egy párat. Tudom, hogy vannak rendes csajok is, de azok már ELKELTEK.

Tisztelt 576 Kilobáj! Én is ott voltam szeptember 16.-án a Baljós Árnnyak premierjén. Bár én nem a Duna Plazába mentem, mert ■ Lurdy Házbán volt.

(Kíváncsian várom mikor ír valaki, aki a Csepel Plazában és a Pólus Centerben látta a filmet, vagy aki meg sem nézte, de azt a Corvinban – BP.)

Már 6 nappal elővételben megvettem ■ jegyet (mert lehetett elővételben kapni), sőt, ahogy Bagó úr is írta, még volt jegy este 9-kor a premierre. Gond nélkül meg is néztem. Pedig annyi csákom, mint zs***** a g*****.

(Mivel ezt a részt szerintem a szerzőjén kívül nem nagyon értette más, ugorjunk – BP.)

Én értettem, és jót derültem rajta. Király vagy haver! Mostantól viszont keményen cenzúrázok, nehogy balhé legyen. Martin

Nem is tudtam, hogy konzolos társaimban annyire eluralkodott ■ vezérs***ma. A Csevegő lassan átalakul szexrovattá. A szeptemberi számban az egyik srác úgy ki van akadva a csajszikra, de szerintem annyit h***** otthon, hogy már észre sem veszi, hogy a Dual Shock rázza a kezét (ha még csak a kezét ráznó a kis huncutnak). Van egy óriási ötletem az ilyen típusú srácoknak. Csinálhatna ■ Sony egy Dual Shock-os műv*****, ami ipari árammal menne, és úgy rázna, csapkodna, mint hal a szatyorban. A neve pedig A*** Shock lenne. Természetesen hozzá egy 3D-s pornójáték. Csak fel kellene csatolni és... Szilvike képére is sokan meg***** a bohócukat, pedig az olyan kamu volt, mint hogy az új Terminátor részben Horn Gyula is szerepelni fog. Én is, én is, én is sze-

retnek tesztelő lenni! Van egy 120 megabáros Commodore 64-es Erőgépem, A4-es alaplapom (mint amin írok), öt perces havi Internet előfizetésem, levelezőn csinálom a 8 általánost, van egy ikertelefonom, és egy rakéta porszívóm. Meg is mutattam az első próbacikkemet, amit 1 hónapig írtam a Virus nevezetű eposzról: Hát ez gagyi!

K**** sz**. Remélem a játék programozói is rajta vannak Osama Bin Laden halálistóján. Értékelés:

(itt egy üres sor van).

A játékhoz kapcsolódva nekem Martin írásai tetszenek a legjobban, mert ő a göré, és én is így bevágódok nála a poszterért. De a Bagó Peti is nagyon jó, hogy biztosra menjek.

(Hát ez szomorú. A játékot ugyanis Ádám sorolja. Én persze tudtam, ki a kedvenc tesztelőm. Beküldési határidő lejárt. Van egy poszterem... - BP.)

Egyébként az összes teszt jó az újságban.

(Mielőtt min-

denki a szívéhez kapott volna, természetesen vicceltem. A legrapportsabb indoklás kapja majd a Star Wars plakátot. - BP.).

Hányadikán jön meg kb. a postás a poszterrel??

Csak a részletes TV magazint hiányolom. Lenne pár kérdésem, szeretném ha választ adnátok rá a csevegőben. Jó-jó tudom, hogy oda megtiszteltetés bekerülni, pedig én kinyomtam magamból egy állatságot és az bizony le is ment. Na jó kétszer húztam le.

1., Mikor jelenik meg a Paula és Paulina logikai program, és meg lehet-e ölni a főszereplőt azzal a nyivákoló kis hűlyegyerekkel együtt?

2., A PlayStation 2-es támogatja-e majd,

a DVD-t, az árvcát és az árvcárosultakat?

3., Adjátok meg a Szilvi telefonszámát!!! Ha nem adjátok meg a számot, nem küldök több tesztet és ezt vehetitek fenyegetésnek is! És különben is 1-2 évet akarsz várni szegény sráccal (99/10-es Konzol), pedig te már tudod, hogy Szilvi hason - más mint előről. Na tovább nem fárasztalak az agybajaimmal, leteszem a pennát.

Ut: A Konzol Pówer Szerkesztőit meg nagyon sajnálom, hogy még mindig gyerekcipőben járnak, biztos törheti a lábukat (miért nem támogatjátok őket?). Nem nagy dolog kikerülni az E6-osra, majd akkor írjátok, ha kijutok az M4-esre! Kálló Tamás, Budapest

Na, most már végigolvastam ezt a megalevelet, csak közben elfelejtetem, hogy miket kérdeztél. Így nem is fogok egy csomó dolagra válaszolni. Bocsika, öreg vagyok, mint az állat. Írjál megint, csak rövidebbet. Jéé, most jöttem rá, hogy ez egy South Park levél volt, tele káromkodással, szexszel, fikázással.

Szóval sok az erotika. Hát igen, az 576 Konzol férfiak készítik elsősorban férfiaknak, akiket leginkább ez érdekel a PlayStation-on kívül. Van ugye harmincakárhány oldal PS, és két oldal szex. Azért ez nem olyan rossz arány.

A PS2-ről csak annyit tudunk, hogy a Magyarországra készülő példányokba alulra beépítenek egy eredeti Sony CD-írot, hogy a hazai kalózok dolgát megkönnyítsék. Sőt, ha visszaküldöd a dobozban mellékelt kérdőívet, egy évid ingyen adják a nyers CD-t is.

Helló Martin! Régi olvasója és előfizetője vagyok a Konzolnak. Mondanom sem kell a Ti lapotok most a legjobb és remélem az is marad. Mondhatom azt is, hogy király, de sajnos nem tudom, mert egy királynak illik pontosan megjelennie. Nem pedig össze vissza.

Kovács István, Budapest
AZ 576 Konzol szinte mindig pontosan jelenik meg, de ez a pontosság NEM NAPHOZ van kötve gyermekem. Mert elég érdekes lenne azt mondani, hogy minden hónap 25.-én jövünk ki, és egy évben lenne 6 olyan 25.-e, ami hétfőre, szombatra, vagy vasárnapra esne. Ezeket a napokat ugyanis igen bajos a megjelenés a nyomda miatt.

Tisztelt Martin! Ülök a TV előtt, nézem az egyik kereskedelmi adó koraesti horror műsorát, ahol a téma: "A videójátékok brutalitására nevelése - káros hatásai a felnövekvő nemzedék számára..." Az, hogy a tisztelt újságírók elvégeztek jó pénzért egy tanfolyamot és így profi médiasztárokká avanszálódtak rendben, aki szereti dicsőítse őket. Az, hogy a semmiből is világhíressé váló tragikusan megrendítő, exkluzív, "sehol és soha" nem látott riportokat tudnak készíteni (a sok bunkó meg behal tőlük) ez is rendben van. Sorolhatnám még az érdemeiket, de nem teszem, mert egyszerűen hihetetlen, hogy ilyen szenzáció-hajhász, primitív társaságot a képernyőre engednek, de hát végül is ez kell a népnek - ha már kenyér nincs cirksuz legyen, ez a trend, mit tegyünk...

Pár apró momentum kimaradt a műsorból, csak a szegény gyerekek védelmében előhozakodnék velük, ami hirtelen felindultságomban eszembe jut.

A JÁTÉK szó jelentését megnézték vajon a műsorkészítők, arról nem is szólva, hogy a jól szituált nyugdíjas napközis tanár néni látott már bármilyen programot is. Azon beszéltam, hogy szerintük a gyerekek nem tudnak különbséget tenni a jó és a rossz karakterek között, mindig tudtam, hogy a 3 éves gyermekem egy zseni, de két éve amióta tud ülni, k*rvára vágja, hogy mely programban ki-kivel van és ha belegondolunk nem gyakori az olyan (nincs is sajnos), hogy Esmeralda szemét kéne kilőni. A lemezek csomagolásán meg rajta van a korhatár és a brutális tettek elkövetőit (meg a családjukat is) megnézném hány CD-t nyomtak végig, amíg sikerült állattá válniuk (a Virust legalább kétszer kéne). Minden játékban tökéletesen tisztán látszik ki a pozitív és ki a negatív szereplő, és mindig a jó ügyet, célt, világmegmentést, stb-t kell szem előtt tartani, hát könyörgöm, ez senkinek nem tűnt fel véletlenül? Csinálnék egy Carmageddon-t, ahol riporterekért dupla bonusz járna esküszöm. Nem veszik észre, hogy a mocsok és a szenny nem a játékokban, hanem az életben van? Kolompár Lajoska nem a családi körülményei miatt lett bűnöző, hanem mert annyira intelligens volt, hogy bent ragadt a virtuális világban..., és ez még rosszabbul hangzik, mint a nehéz gyermekkor és azt sem írja alá senki igazából. Kész röhej az egész, hogy valódi téma hiányában képesek mindent kitalálni, pedig józan ész birtokában mindenki tudja, hogy a Tom és Jerry-től kezdve, az oviba meneten át az esti híradóig mindenütt brutalitást látnak a gyerkőcök és szerintem teljesen az egyéni beállítottságától, meg az otthonról "kapott" dolgoktól függ mivé válik az emberke (pl.: kíváncsi lennék a Whisky-s milyen programot nyomott - anno Román Úttörőként -, hogy ilyen király lett).

Olyan műsort miért nem készítenek, amiben bemutatnák azon programokat, amelyek végigiátszása révén NEM lett bűnöző több millió emberből? A programok ugyanazok lennének, csak az emberek mások... mert az nem akkora szenzáció! Minden jót kívánva! Simon T., Budapest

Korrekt leveledhez felesleges lenne túl sokat hozzászólnom, mert csak szaporítanám a szót. Ugyanez a véleményem. Ez előtt a műsor előtt engem is megkerestek (mint már többször) a TV-től, hogy nyilatkozzak. Azt kérdeztem, hogy ez egy ugyanolyan barom-ökörszörű műsor lesz-e, mint az a 2-3, melyekben már szerepeltem a témával kapcsolatban? Mert akkor nem megyek. Azt mondták 20 perc lesz összevágva. Jó, akkor nem is mentem.

Egyszer 1 órát beszélgettünk (vettek, kameráztak) erről a brutalitásról, a végén a műsorban ÖT PERC volt az egész blokk, ebből EGY MONDAT jutott nekem.

A másik élő adás volt, NÉGYSZER szólaltam meg, mert végig a Radványi Dorottya "művésznőt" meg a Sugár Ági "művésznőt" erőltették, meg egy köcsög telefonos játékot. Na, azóta én nem megyek el egy ilyen hülye műsorba sem.

A játékoknak semmi köze a "brutálissá" váláshoz. Annyira nem, mint ahogy annak idején a videónak sem volt, pedig a '80-as években azt is anyázták a médiák. Most a játékokon van a sor. Majd jön valami új örület, például egyfajta virtuális sisak, amivel tetszés szerinti szituációba kerülhetsz, és akkor az lesz minden baj forrása. Ha templomba járunk, mint a hülyék, vakon és barom módjára, akkor biztos nem lenne baj...

Ennyit novemberre. Megyek egy kis Half Life klán-háborúba. A Neten találkozunk!

Martin

I LOVE CSEVEGŐ

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D

CRASH

BANDICOOT

2999,- FT/DB

Jet Board Crash / Komodo Moe / Jet Pack Crash

Coco Bandicoot / Dr. Neo Cortex / Tiny

CRASH

BANDICOOT

2999,- FT/DB

Deep Dive Crash / Dingo Dile / High Flying Crash

Dr. N. Gin / Wave Rider Coco / Dr. N. Tropy

SPAWN

3999,- FT/DB

Tormentor / Viper King

Mandarin Spawn / Iguantus & Tuskadon

Spawn: The Black Heart / The Necromancer

DUKE NUKEM

2999,- FT/DB

Pigcop

Battlelord / Duke Nukem / Octabrain

METAL GEAR

SOLID

3999,- FT/DB

Liquid Snake / Revolver Ocelot / Psycho Mantis

Solid Snake / Meryl Silverburgh / Sniper Wolf / Vulcan Raven / Ninja

TEKKEN

3999,- FT/DB

Jin Kazama / Nina Williams / Paul Phoenix / Ling Xiaoyu

TEKKEN

4999,- FT/DB

Heihachi Mishima / True Ogre / Evil Jin Kazama / Yoshimitsu

QUAKE

2999,- FT/DB

Major / Athene / Iron Maiden / Tank

ÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

MARIO KART 64

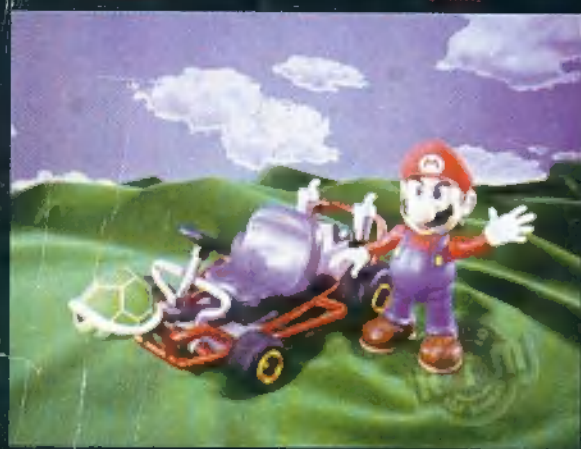
3999: FT/DB



Bowser



Yoshi



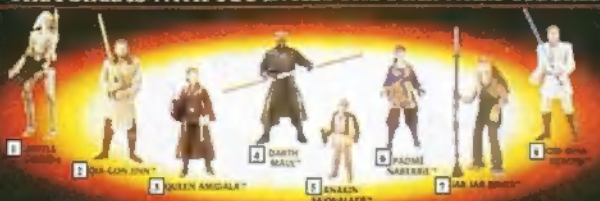
Mario

STAR WARS

EPISODE I

2999: FT/DB

THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE STAR WARS FIGURES



1- Battle Droid, 2- Qui-Gon Jinn, 3- Quen Amidala, 4- Darth Maul, 5- Anakin Skywalker, 6- Padmé Naberrie, 7- Jar Jar Binks, 8- Obi-Wan Kenobi



1- Watto, 2- Senator Palpatine, 3- Rie Olie, 4- Darth Sidious, 5- C-3PO



1- Boss Nass, 2- Ki-Adi Mundi, 3- Chancellor Valorum, 4- Mace Windu, 5- Gargano & Pit Droid

RESIDENT EVIL

2



Zombie & Claire Redfield



Licker & Leon S. Kennedy



Tyrant/Mr. X



William G-4 & William G-3



William Birkin & Sherry



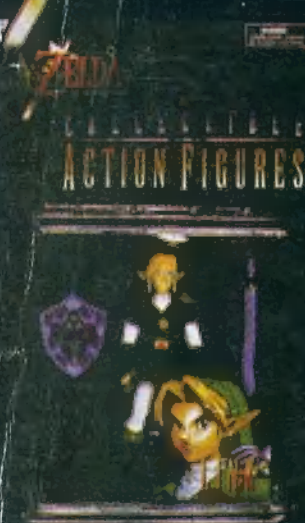
Ada Wong & Ivy



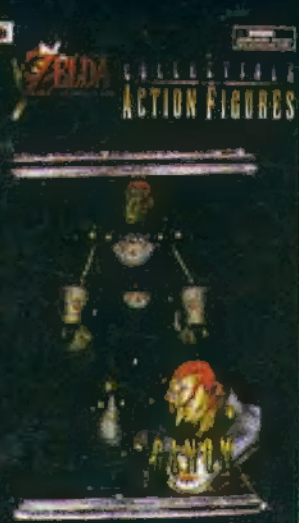
Hunk & Zombie

ZELDA

4999: FT/DB



Link



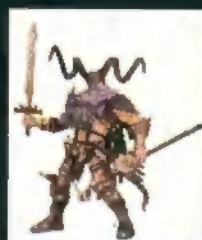
Ganon

SPAWN

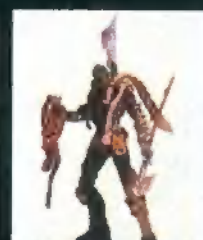
3999: FT/DB



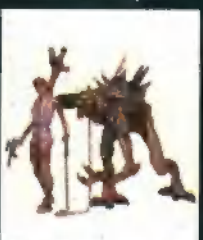
Curse of The Spawn 2



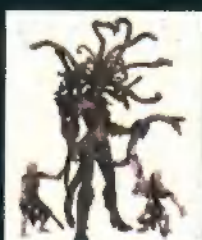
Zeus



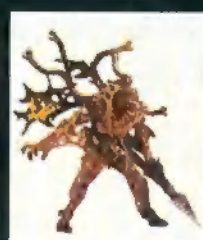
Hatchet



Jessica Priest & Mr. Obersmith



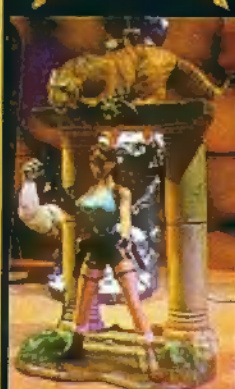
Medusa



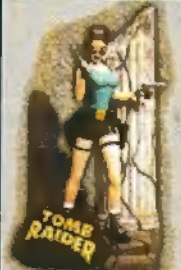
Raenius

TOMB RAIDER

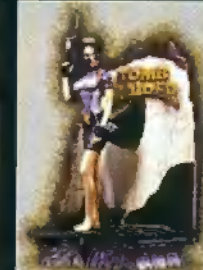
Lara & Motorbike 3999,-



Lara & Tiger 3999,-



Jungle Outfit 5999,-



Wetsuit 5999,-

AUSTIN POWERS

3999: FT/DB



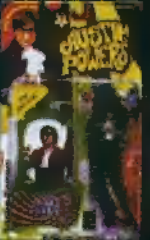
Fat Bastard



Austin Powers



Dr. Evil



Austin Powers Felicity Shagwell



Ami a képes listánkból kimaradt...



1999: FT/DB



3999: FT/DB

MARVEL CAPCOM

4999: FT/DB

VIRUS

2999: FT/DB

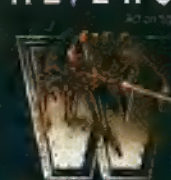
CARNAGE

2999: FT/DB

GINOSZ AURUSZOK

ALIENS

2999: FT/DB



WILD WILD WEST

3999: FT/DB



576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA
VÁSÁROLHATSZ:

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.
TEL.: 35-90-576



576 KByte a Mammutban!

Budapest, II.kerület, Széna tér 2. emelet,
a Libri könyvesbolt mellett TEL.: 345-80-76



576 KByte a Pólusban!

Pólus Center, Center Court 237
TEL.: 419-4117 (A központi információnál!)

ÚJ BOLTUNK NYÍLIK!

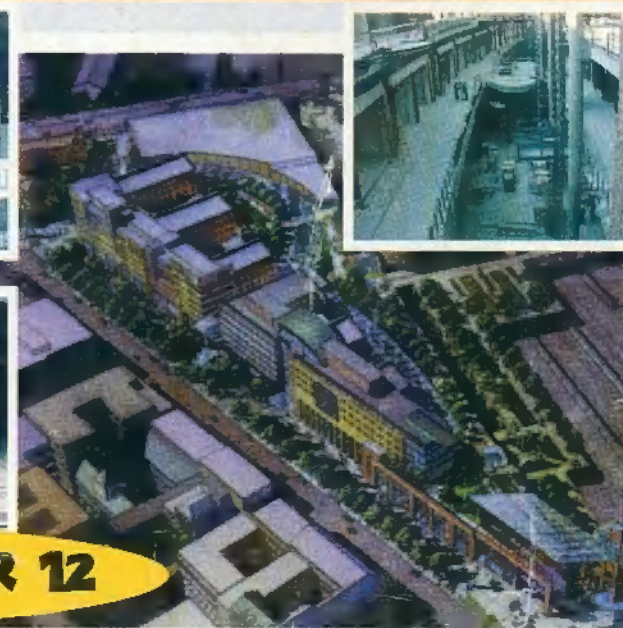
1999-ben három olyan dolog is
történik, amelyet sokáig emlegetnek
majd a történészek. Lesz egy
EZREDFORDULÓ, egy teljes
NAPFOGYATKOZÁS, és a Westend
centerben **HIHETETLEN** nyitási
akciókkal megnyílik a 100m²-es
576 SHOP! Teljes 576 választékkal és
PROFI kiszolgáló személyzettel
VÁRUNK!

WESTEND



CITYCENTER

1062 BUDAPEST,
VÁCI ÚT 3
Jókai Mór sétány 47
Tel.: 23-87-576



NYITÁS: 1999 NOVEMBER 12